
EGS REPORTE COMPLETO
Rayman Raving Rabbids 2
Mario & Sonic at the Olympic Games
Guitar Hero III Legends of Rock
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
MARIO PARTY DS
¡Que comience la fiesta!
CON LO MEJOR DE Wii
NINTENDO POWER
TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
CUMPLIMOS 16 AÑOS
0 10722 27638 6 12
Precio $25.00 M.N.
Año 16 No.12 Exhibir hasta 26/12/2007

MOVILTEKA
www.movilteka.com

chat!!!!

envia **CHATCN** al **44244**
Costo / mensaje $3.50 I.V.A incluido

Feliz Navidad 2008 y año nuevo

WAP

Costo sms $0.85 IVA incluido
envía **MOVILTEKA** al **927**

SUPER MELODIAS

Si tu cel es **POLIFONICO**
Envía POLICN "cod.melodia" al 22122
Ejem: POLICN 20310 al 22122 $15.00 IVA inc.
Si tu cel es **MONOFONICO** GSM
Envía TONOCN "cod.melodia" MARCA CEL al 22122
Ejemplo: TONOCN 20310 nokia al 22122 $15.00 IVA inc.

NOVEDADES y TOP listas

22563 Inconsolable Back Street Boys
22565 No one Alicia Keys
22559 Mi gente Marc Anthony
22543 Gimme more Britney Spears
22540 Tu y Yo somos unomismo Timbiriche
22538 Solo para ti Camila
22539 Me canse de rogarle Vicente Fernandez
22504 Todo se parece a ti Diego Martin
22493 Me siento bien Hombres G
22497 Cada dos minutos Despistaos

CINE y TV

22506 Heroes
22516 Calle13
20674 Save
20789 Harry
21000 Super Mario Bros B.S.O.
20562 Silbido Kill Bill
20081 La pantera rosa
20557 Marcha imperial Star Wars
21680 Pirates of the Caribbean Main Theme
21523 Winnie the Pooh

REGGAETON & LATIN HITS

22207 El impacto Daddy Yankee
22208 Igual que ayer Rakim y Ken
21372 Temperature Sean Paul
22096 No se de ella My space Don Omar con Wisin & Yandel
21749 Atreve Calle 13

top Mexico

20975 Chilanga banda Cafe Tacuba
20997 Lagrimillas tontas Montez de Durango
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
21935 Niño Belanova
22085 Y aqui estoy K-Paz de la Sierra
22041 Sognare Division minuscula
21983 Narcicista por excelencia Panda

ESPECIAL NAVIDAD

20475 Ay del chiquirritin
20476 Campana sobre campana
20477 Feliz Navidad
20478 Jingle Bells
20479 Noche de paz
20480 Tamborilero
20481 Fum fum fum
20482 La marimorena Villancico

SONIDOS REALES

Envia REALCN "cod. del Real" al 22122 $15.00 IVA inc.
Ejemplo: REALCN 10020 al 22122 GSM

NAVIDEÑOS

10067 Hou hou hou (¡¡ya viene Papa Noel!!)
10055 Feliz Navidad ranchero... No te lo pierdas¡
10058 Jingle Bells versión disco-dance
10065 Silent Night gospel...como directa del Bronx¡
10060 Jingle Bells cásico Nº1
10063 Silent Night super tierna

ANIMALES

10077 Un lobo solitario aúlla...
10008 Dinosaurio rugiendo T-Rex ruge en tu movil
10002 Tengo una vaca lechera....
10273 Burro rebuzna Un sms rebuzna en tu burro-movil
10005 Ladrido de perro Cuidado que muerde perro
10090 Un elefante se metió en tu móvil Elefante

IMITACIONES (VARIOS)

10129 Truenos y relámpagos retumban en tu movil
10079 La risa más tierna para tu movil
10459 La Tortura de Shakira incitando a que contestes
10492 te llama Ned Flanders te pide que contestes

INFO

DESDE TU CELULAR
INFO PREGUNTA al 66366

1 envia la palabra **INFO**
2 deja un **espacio**
3 escribe tu **pregunta** en cuestión
4 envía el mensaje al 66366

EJEMPLOS
INFO ¿Què peliculas hay en el cine de aventura? al 66366.
INFO ¿Que espectaculos de teatro hay en cartelera? al 66366.

Servicio válido para todos los modelos de celulares.Costo del servicio $11.50 IVA incluido por mensaje. Valido solo para usuarios TELCEL.Tlf. atencion a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a19:00 a hrs. L-V: 52 69 0187 o 01800 7722467. Responsable del servicio: EPM S.A. de C.V. Este servicio es unicamente informativo y esta sujeto a cambios sin previo aviso, sin ser responsablede estos EPM S.A. DE C.V.

Date de Alta YA! VAQVA

Y disfruta hasta Diciembre por solo $6 pesos.
Envia desde tu cel:
VAQVA 208 al 88288
Accede gratis a nuestra web
www.vaqva.com
Solo usuarios TELCEL. Dudas 01800 00 77277

JUEGOS java

Croc Mobile Jungle Rumble — 81554
Bobby Carrot 2 Winterland — 81274

Verifica compatibilidades en:www.movilteka.com o llama al 52-69-01-87 y del interior al 01 800 7722467
Envia JUEGOCN codigo del juego al 22122
Ej: JUEGOCN 81409 al 22122
GSM (2 sms por descargaCosto $15.00 IVA inc. Total $30.00 IVA inc.)

JUEGOS premium

Bertie the Duck 85003
tu mascota virtual ha nacido!!
YU a warrior tale 85008

Envia JUEGOCN cod. del juego al 66366
ejemplo JUEGOCN 85003 al 66366
(4 sms por descarga, costo/sms $11.50 IVA inc. Costo total $46.00

VIDEOS

$15.00 IVA inc.

Envia VIDEOCN "cód. del video elegido" al 22122 Ejemplo: VIDEOCN 39796 al 22122
*Se recomienda a los usuarios que supervisen su descarga mientras esta activa la transferencia en WAP.
**El Servicio de VIDEOS es compatible con todos los celulares que soporten reproducción de video 3GP excepto LG y Motorola.

TOP
Increible cod. 39265 | Coches cod. 39258 | Humor cod. 392564 | Humor cod. 35228 | Humor cod. 39525

HUMOR
Humor cod. 392232 | Humor cod. 39243 | Humor cod. 39253 | Humor cod. 39264 | Humor cod. 39254

Animacion
Animacion cod. 39528 | Animac. cod. 39530 | Animac. cod. 39535 | Animac. cod. 39544 | Animac. cod. 39534

Increibles
Increible cod. 39246 | Increible cod. 39257 | Increible cod. 39262 | Increible cod. 39238 | Increible cod. 39248

lo Mas popular
Humor cod. 37523 | Humor cod. 39540 | Carros cod. 39517 | Animac. cod. 39543 | Carros cod. 39260
Paranomal cod. 39506 | Humor cod. 39237 | Carros cod. 39239 | Chusco cod. 39519 | Carros cod. 39504

TOP IMAGENES

Envia IMAGENCN CODIGO elegido al 22122
Ej.: IMAGENCN 71203 al 22122 $15 iva inc.
GSM

76126
71841 | 71669 | 71662 | 73021
71237 | 75276 | 75278 | 75280 | 73415 | 73020
72997 | 76122 | 75281 | 75127 | 73001 | 76117
72999 | 73013 | 75990 | 76132 | 71657
76127 | 71664 | 75999 | 75807
71701 | 75266 | 75273 | 74746 | 75892 | 74742

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

SUMARIO

90

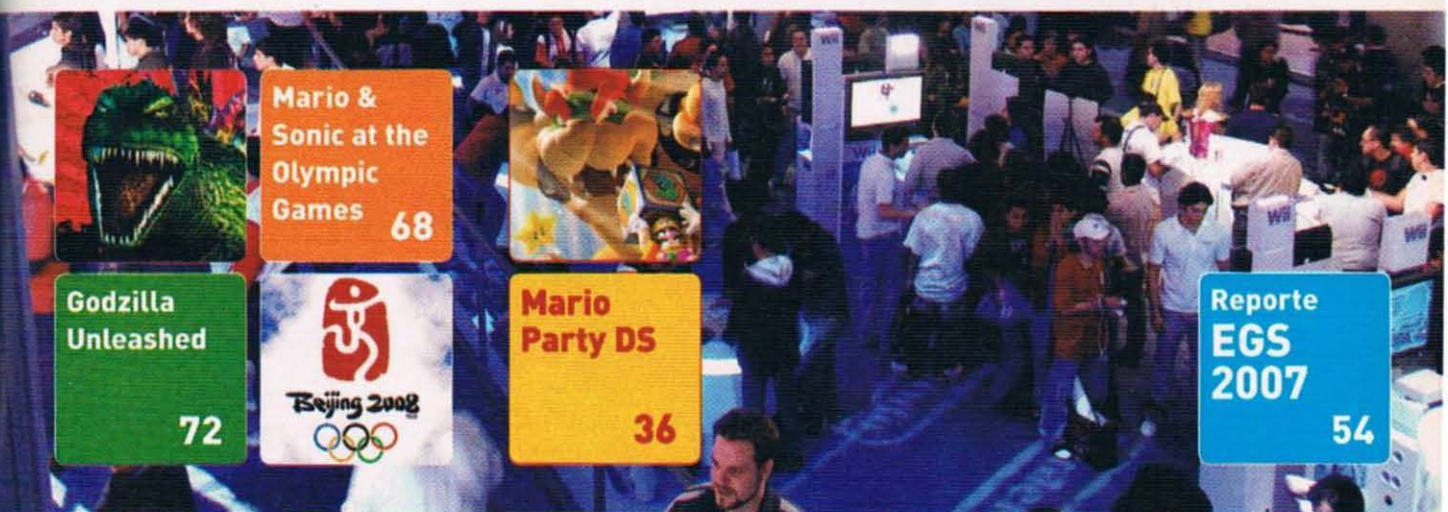


78

ESTE MES REVISAMOS

REPORTES

NINTENDO POWER



Tomb Raider: Anniversary

La curvilínea colega de **Indiana Jones** regresa luego de pasar por un completo retoque digital que nos hará disfrutar de su primera aventura, pero con las capacidades tecnológicas y exclusivas que sólo tendrás a través del Wiimote y *Nunchuk*.



86

Uno con el Control

En esta ocasión, Uno con el control te presenta varias jugadas para **Mario Strikers Charged** y **Super Smash Bros. Meele**; no debes perdértelas si quieres tener ventaja en las reuniones con tus amigos.

82



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodriguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martinez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodriguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Rios "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos Garcia "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Victor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
Germán Arellano

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mayte Flores Luna

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija G.

COORDINADORA DE VENTAS
Julio Ruiz de Ojeda

GERENTE DE VENTAS
Jorge Esperón

EJECUTIVO DE VENTAS
Ruben Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTOR DE MARKETING
Sebastián Tonda Sánchez

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Juan Adlercreutz

INTERNET

EDITOR WEB
Juan Carlos Lavin Murcio



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 16 N° 12. Fecha de publicación: Diciembre 2007. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel. (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253, suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: **ALFA S.A.**, Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.; Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5488-6299 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970

EDITORIAL

AÑO XVI No. 12 DICIEMBRE 2007

Parece que fue ayer cuando inició esta aventura que conoces como Club Nintendo. Allá por diciembre de 1991 los puestos de periódicos ponían en venta el primer ejemplar dedicado a los videojuegos en México, con tan sólo 36 páginas y un estilo único que lograba acercar al equipo editorial con los lectores y en donde encontrabas no sólo noticias o revisiones de –en aquel entonces- las novedades para el NES. Los años han transcurrido y juntos hemos visto el pasar de las consolas de Nintendo, cómo se van generando nuevas franquicias y cómo otras se desploman; presenciamos la transición de Sega, competencia de Nintendo, que pasó a ser licenciatario y ahora hasta sus personajes clave compiten codo a codo con **Mario** y su amigos; así como otros eventos que nos han creado una historia con este club al cual pertenecemos todos.

Uno de los cambios que tenemos preparados para celebrar estos 16 años, es la nueva forma de evaluar los juegos, agregando detalles extra que se suman a la información típica que te presentamos, además de una nueva iconografía que te será útil para que conozcas de inmediato qué puntos calificamos (sonido, dificultad, *gameplay*, *replay value*, gráficos, entre otros), y así se complementan las opiniones de nuestro H. grupo de redactores. Esperamos que este cambio sea de tu agrado, y como siempre, estamos esperando tus comentarios que retroalimenten cada aspecto nuevo o tradicional de la revista.

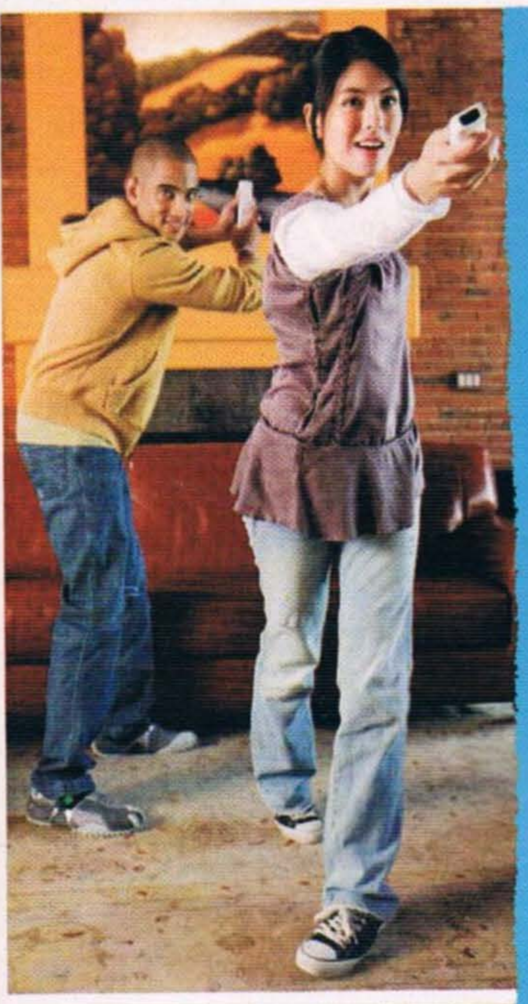
Ya por último les queremos agradecer a todos los lectores que nos han seguido durante años y a quienes se han incorporado recientemente al club, que además forman parte de nuestra comunidad en línea a través del blog y los foros; ustedes son la verdadera fuerza de Club Nintendo, así que la felicitación también es para ustedes.

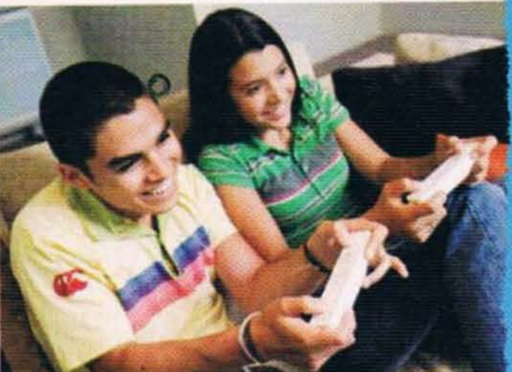
Pasando a otros temas, en este número les traeremos el reporte del EGS 07, Senka 7 y el pasado Media Summit de Nintendo ahora en la ciudad de San Francisco, California, y muchas sorpresas más. ¡Bienvenidos!

Escríbenos a:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, Col. Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
México, DF. CP 01210
clubnin@clubnintendomx.com

Visita nuestra página:
www.clubnintendomx.com









Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

www.wii.com



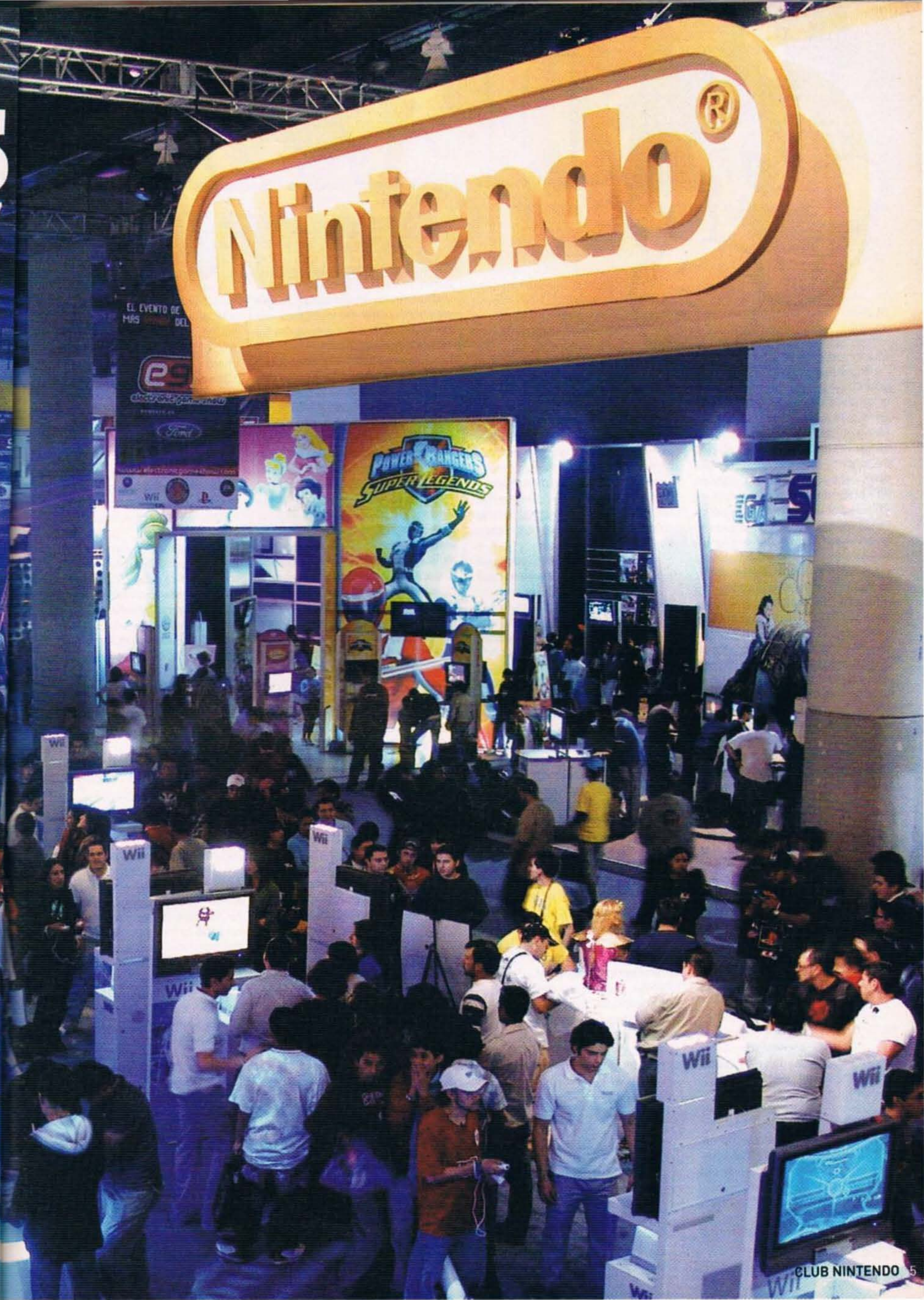
EGS 2007

El último fin de semana de octubre los videojugadores se dieron cita en el *World Trade Center* de la Ciudad de México para conocer los títulos más recientes (y otros tantos en versiones preliminares) de sus compañías favoritas. Pudimos observar a expositores de la talla de Activision, Electronic Arts, Atari, Ubisoft, The American Game Factory y, por supuesto, Nintendo, que nos demostraron su interés por que el mercado latino crezca y así podamos recibir más primicias por parte de ellos. ¿Quieres enterarte de qué juegos fueron exhibidos o qué dinámicas organizamos durante el evento? Échale un ojo a la...

Página 54



Foto: Teño R.


Nintendo®
EL EVENTO DE
MAS
DEL
POWER RANGERS
SUPER LEGENDS
Wii
Wii
Wii
Wii
Wii
Wii



¡Hola! ¿Qué tal? Les escribo por una gran duda que tengo y tal vez me la puedan contestar, es referente al Wi-Fi USB Connector. Me gustaría usarlo; es más, lo compré hace algunos meses, pero cuál va siendo mi sorpresa que es sólo para Windows XP; por ello en mi PC no puedo correr el disco. Mi pregunta es: ¿dónde puedo, o mejor dicho, dónde consigo el *software* para que me reconozca el Fi USB Connector para mi Windows Millennium? ¿Existe alguna página de la misma compañía que me instruya a utilizar mi Nintendo DS en línea?

Jimmy Boy
Vía correo electrónico

Por el momento sólo se tienen disponibles los *drivers* para que el programa corra bajo la plataforma que mencionas, incluso no está habilitado para su uso en Macintosh, pero es probable -aunque no hay nada oficial- que Nintendo proporcione nuevos *drivers* para las demás plataformas o sistemas operativos; es una lástima porque dicho accesorio es bastante funcional si no posees una red inalámbrica. Mientras tanto, te sugiero que uses un ruteador inalámbrico o alguno de los convertidores USB alámbrico a inalámbrico que venden en las tiendas de tecnología. Para que hagas una compra segura, entra en la página www.nintendowifi.com y checa los módems o ruteadores que son compatibles con Nintendo, así no harás otro gasto en vano.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo van las cosas allá? Espero que bien. Tengo unas preguntas que nadie puede responder; ojalá que tú si me puedas ayudar.

1.- ¿Dónde puedo encontrar el *browser* Opera mas reciente?

2.- ¿El Opera sólo se encuentra en Wii Shop? Porque algunos amigos dicen que viene en las actualizaciones que traen algunos juegos.

3.- ¿Saldrá algún juego de la compañía -para Wii- de RockStar Games, aparte de **Manhunt 2**?

4.- Vi en una página de Internet una base para el Wiimote y el Nunchuk en forma de pistola; si es real, ¿dónde lo encuentro?

5.- ¿Por qué algunas compañías no sacan más juegos en español como Ubisoft, con títulos de Wii como **Red Steel**, **Rayman Raving Rabbids**, **Splinter Cell**, **Driver Parallel Lines**, mientras que de otras empresas son pocos los que vienen en nuestro idioma?

Julio César Juárez Rodríguez
Vía correo electrónico

Todo bien por estos terrenos, mi estimado Julio, gracias por preguntar. El navegador de Opera lo puedes hallar dentro de Wii Shop Channel, en el apartado de Wii Ware. Anteriormente era gratuito, pero ahora tiene un pequeño costo que cubres a través de los Wii Points. Los juegos tienen una actualización del *firmware*, pero no incluyen el navegador. Las actualizaciones al instalarse dicho software pueden incrementar las opciones del sistema o agregar extras para su uso en ciertas partes del navegador, como la posibilidad de emplear un teclado USB. Fuera de ello, si quieres tener el *browser*, debes descargarlo y pagar por él.
RockStar Games no se limitará a **Manhunt 2** para Wii, de hecho ya tienen en puerta el juego **Bully**, el cual te llevará de regreso a la escuela de una forma poco ortodoxa, aprendiendo de tus clases de arte, biología, deportes y demás, todo visto desde un punto de comedia, donde serás un chico problema que le dará una lección a los bravucones y se abrirá paso en este terrible territorio que es el patio escolar, para demostrar que no es el barco de la clase. También está **Table Tennis**, en donde disfrutarás de este deporte que tanto entretenía a **Forrest Gump** y que aprovecha las cualidades motrices del Wii; parece sencillo, pero te divertirá, además, el estilo gráfico es atractivo y la física se apega mucho a la realidad. Y claro, **Grand Theft Auto IV**... ¿te la creíste? Bueno, este último no. Pero apenas es el inicio y falta mucho que decir por parte de RockStar, tal vez, y sólo tal vez... algún día sí se haga realidad un **GTA**.



No todo lo que tenga que ver con escuela y libros resulta tan sencillo, en Bully te darás cuenta que los problemas más difíciles no son los de Matemáticas y que habrá gente indeseable que necesita una lección.

¡Hola, Club Nintendo! Primero voy a decirles que tienen una excelente revista y quiero aclarar algunas dudas que no me dejan descansar. En algunas páginas de Internet escuché ciertos rumores de que Nintendo había comprado una patente de telefonía celular ya que planea hacer su propio teléfono móvil llamado supuestamente Wiiphone.
Mi otra duda es muy similar. También leí que en Japón se planeaba sacar una nueva versión del Wii que podría reproducir películas en DVD, y si es así me gustaría saber si los que tenemos el Wii tradicional de alguna manera podríamos disfrutar de nuestras películas para DVD en nuestro Wii actual; quisiera saber si ustedes han escuchado algo acerca de estos rumores y si es cierto o no. También díganme si algún día llegarán a Latinoamérica los juegos de **Jump Super Stars** y **Jump Ultimate Stars** para la DS.

Yurguen Peñaranda Thomas
Vía correo electrónico

Pues sí hay un rumor sobre el comentario del diseño "tipo teléfono" pero eso ya tiene muchos años y supongo que era una opción de tantas que Nintendo preparaba como prototipo antes de inclinarse por la versión final del control remoto, que es el que conocemos y disfrutamos en la actualidad. En primer lugar, la compañía japonesa se ha enfocado a los videojuegos y dudo que se comprometa en un terreno ajeno a ella como lo es la telefonía celular. Ahora bien -y remarco, son suposiciones-, en todo caso de que Nintendo optara por un teléfono, tal vez sería canalizado al Voz Ip y enfocado en la comunicación en línea con tus juegos, tal como lo hacen otras consolas con sus diademas. Así que aunque no lo veo tan factible, si Nintendo anuncia un nuevo periférico o dispositivo -el que sea- aquí te podrás enterar y confirmar todo sobre cualquier rumor.
Con lo que respecta al Wii con funciones adicionales como reproductor de música o películas, sí se había contemplado, sin embargo, no ha habido alguna actualización o referencia adicional que nos confirme su lanzamiento. Aún falta mucho por explotar del Wii y seguramente las *Third Party* ayudarán en ello. Cambiando de tema, la serie **Jump** nació y se quedará en Japón como se ha dicho varias veces, puesto que las licencias no pertenecen a un mismo grupo y su translación a América sería complicada.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo estuvo tu última fiesta (**Mario Party 8**)? Tengo algunas dudas con la revista; espero que me las respondan:

1.- ¿Pueden poner otra engrega más de la sección de los peores juegos para Nintendo?

2.- ¿Podrían poner nuevos SOS de consolas anteriores porque algunas personas no tienen el Wii o Nintendo DS?

3.- ¿Podrían poner en la sección Evolución (que creo desapareció) otros personajes? Porque no sólo **Mario**, **Samus**, **Fox** y **Link**, entre otros, merecen el puesto en esta sección. Hay varios personajes menores que también deben pertenecer a ese espacio.

Alessandro Barrios
Zulia, Venezuela

Muy bien, la fiesta estuvo increíble, con las características del control de Wii se pudo crear algo más dinámico y entretenido para reunir a los amigos o familia, así que si no has sido parte de esta dinámica, te recomiendo que lo hagas,







PREGUNTA DEL MES

La expansión del Wii Ware

¡Hola, **Dr. Mario**! Felicidades por tan excelente revista, sigue así. Bueno, tengo unas dudas sobre una nueva utilidad en el canal tienda Wii llamada Wii Ware.
1.- Como en el caso de **Metroid Prime 3: Corruption**, ¿podremos bajar (al Wii) más adelantos de próximos juegos?
2.- Según leí en una página de Internet en el Wii Ware, podremos descargar juegos creados tanto por grandes compañías como por diseñadores nuevos. Siendo así, ¿serán juegos de gran tamaño o juegos de corta duración?
3. Si son de gran tamaño, ¿esto no afectaría a la memoria aun teniendo la tarjeta SD?
4. ¿En qué fecha empezarán a lanzar juegos para el Wii Ware?

Juan Fernando Osorio Varela
Vía correo electrónico

Wii Ware es una parte dedicada a *software* para la consola casera de Nintendo que se encuentra dentro del canal de tienda, allí podrás encontrar las nuevas actualizaciones, programas como el navegador de Opera u otras funciones interesantes como los videos de **Metroid Prime 3: Corruption**, por mencionar algunas de sus bondades.
Ahora bien, allí no termina el potencial de este canal y es que si recuerdas, Nintendo comentó años atrás que el Wii ofrecería una amplia galería de juegos clásicos en la Consola Virtual, pero también sería un medio para impulsar títulos de nueva creación que serían de compra exclusiva en descarga y no en punto de venta. Recientemente la compañía de Tokio comentó que **Dr. Mario and Bateria Extermination**, **Pokémon Farm** (**Pokémon Ranch**), **Puzzlup** y **Star Soldier** serían de los primeros títulos en funcionar así, pero también se informó que **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Young King and the Promise Land**, el próximo hit de Square-Enix (sólo para Nintendo), también se distribuirá a través de Wii Ware. Habrá todo tipo de juegos, unos más complejos que otros, pero lo interesante es la diversidad y la apertura que se podría dar a nuevos licenciatarios que apoyen este servicio; el punto interesante será el costo de cada título, esperemos que sea algo razonable y acorde al producto que vayamos a adquirir.
Tomando en cuenta -y esto es una especulación- los juegos descargables vía Wii Ware, podrán (si es que tienes espacio) descargarse a la memoria principal o en su defecto a las tarjetas SD, lo que nos sugiere que tendrían un máximo de tamaño de 2 gigas, dependiendo de su complejidad. Pero no te preocupes, Nintendo es un experto en compresión y es altamente probable que los juegos no sean tan pesados, como el Dr. Mario, que es un título que en sí es ligero por su temática y que es mejor lanzarlo de esta forma que en un DVD independiente; sería algo así como grabar una sola canción en un CD, en donde desperdicias espacio, así que mejor la compras en línea y te ahorras unos billetes.
Aún no hay una fecha específica, pero se habla de marzo del próximo año en Japón; pero falta ver si no hay cambios de último momento, así como la fecha para América. En cuanto sepamos, nosotros lo publicaremos en alguno de nuestros medios informativos.




Uno de los títulos más esperados para Nintendo Wii es la siguiente entrega de Crystal Chronicles, que promete superar en mucho a su antecesor de Nintendo GameCube.



no te arrepentirás. Hemos recibido muchos comentarios sobre la sección de los peores títulos para Nintendo y claro que podríamos ampliarla para otra edición, es más, sería interesante que nos mandaran sus candidatos para que ahora no sea únicamente desde nuestra perspectiva, sino también desde el punto de vista de toda la comunidad de Club Nintendo.
Nosotros procuramos ofrecer *tips* y trucos para los títulos más recientes de las consolas de Nintendo, pero sabemos que no todos nuestros lectores poseen dichos sistemas, así que tomaremos muy en cuenta tu opinión y próximamente pondremos SOS de juegos de consolas pasadas, así podrás darle más uso a tus juegos. La sección Evolución no ha desaparecido totalmente y próximamente daremos seguimiento a nuevos personajes tal como lo venimos haciendo mes con mes con el Profile.

¡Hola, **Doc. Mario**! Es la primera vez que te escribo; espero que me contestes, pues así me quitarías estas dudas de mi mente.
1.- ¿El *browser* para el Nintendo DS es compatible para la versión anterior a la del Lite?; porque en el empaque sólo dice que lo es con el Nintendo DS Lite.
2.- ¿El Wii también podrá bajar juegos del Gamecube?; de ser así, ¿cuántos puntos de Wii debo de tener? Porque dejé pasar los dos títulos de **Metroid** del Cubo y el **Mario Party 7**.

Jonathan Romero Cedillo
Vía correo electrónico

Hay una versión dedicada a cada NDS tanto para el clásico como para el Lite, así que checa bien antes de comprarlo. Los juegos de Nintendo GameCube no estarán disponibles para la Consola Virtual, esto debido a su capacidad, así que es por ello que el Wii cuenta con retrocompatibilidad para que puedas usar tus juegos físicos de GameCube en la consola de siguiente generación; te recomiendo que busques esos títulos en alguna tienda que aún venda juegos de Cubo -o en una por Internet-, porque si no te perderás de tres grandes experiencias.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Tengo algunas preguntas.
1.- ¿Es verdad que saldrá el juego de **Fatal Frame** para Wii?; y si es así, ¿cuándo sale?
2.- ¿Va a haber una versión en español de **FIFA 08** y cuándo aparecerá para Wii?

César Valenzuela Sánchez
Vía correo electrónico

Espero que la práctica que conseguiste en todas esas vacaciones te haya servido para encuadrar y buscar el mejor ángulo de tus fotos, porque ahora con **Fatal Frame 4**, que por cierto es exclusivo para Wii, pondrás a prueba tu habilidad para retratar fantasmas y adentrarte en una de las historias más lúgubres y aterradoras que nos presenta el equipo de Suda 51 (Grasshooper); así es, ya no está desarrollado por Tecmo, así que todo puede pasar, tanto que sea mejor, como que esté tan alucinado como **Killer 7** o **No More Heroes**; esperemos que esta primicia -ojalá no sea un rumor más- para Wii dé mucho de qué hablar en los próximos meses.
Desde el juego **World Cup 2006** de FIFA y hasta la fecha, Electronic Arts ha puesto como idioma el español para sus títulos distribuidos en América Latina; incluso marcan diferencia con los jugadores de portada, que en esta ocasión es Guillermo Ochoa. Así que es de pensarse que la versión 2008 no romperá esa tradición.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Gonzalo Valdivia; Santiago, Chile.
Santiago Mitre; San Luis Potosí, SLP.
Alan Maldonado; Cárdenas, SLP.
Octavio Enríquez; Nvo. Casas Gds., Chih.
Alonso Barbosa; Guadalajara, Jalisco.



El rombo de la portada
¿Para qué complicarse?, aquí está.

CN profile

Dan Smith



Un asesino sin igual

Los videojuegos están llenos de héroes y villanos que se ganan nuestro corazón por ser o muy malos, o muy buenos; pero también existe un tipo de personajes a quienes ni siquiera les importa para quién trabajan, ni persiguen metas como dominar o salvar al mundo, simplemente miran por sí mismos y les da igual lo que pase a su alrededor. Uno de ellos es **Dan Smith**, quien es la segunda persona de los asesinos conocidos como **Killer 7**. Este sujeto es el más agresivo de los siete y tiene un temperamento muy explosivo, aunque siempre trata de mantenerse con una actitud muy "cool" y conserva su tranquilo semblante aun encarando a la muerte misma. Él usa un traje y corbata para acentuar su estilo de asesino serio, y su arma inicial es un revólver **Colt Python .357**.

Antes de ser un Smith...

Dan nació en Detroit y es de ascendencia irlandesa; a la edad de 33 años era uno de los miembros del partido politico que fueron asesinados en el Union Hotel por el **Bloody Heartland** (**Emir Parkreiner**). Antes de reencarnar como una de las personalidades de **Harman Smith**, **Dan** trabajaba para **Curtis Blackburn**, pero una confusión hizo que su mentor se deshiciera de él porque lo creyó culpable de robarle en su negocio de tráfico de órganos. Como era de esperarse, **Dan** conserva un gran odio hacia **Blackburn** y no se queda satisfecho sino hasta que logra eliminarlo en una parte del juego.





Frío como el hielo

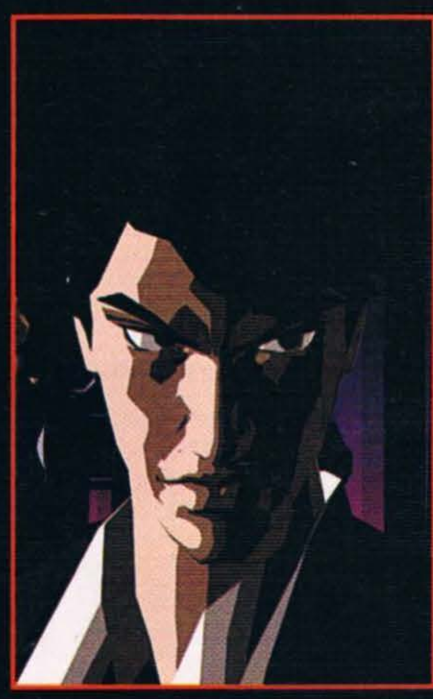
Dan forma parte del equipo **Killer 7**, pero eso no quiere decir que su lealtad esté con ellos; él odia a **Harman Smith** y no dudaría en matarlo si tuviera la oportunidad; de hecho, se rumora que lo intentó en el pasado. **Dan** no siente remordimiento alguno por las personas que asesina, mucho menos por los **Heaven Smile** que debe acabar dentro de **Killer 7**, y esto se refleja en todos sus movimientos y formas de acabar con sus oponentes. Está orgulloso de su propia habilidad y no pierde la oportunidad de hacerlo notar con alguna frase que no sólo intimida, sino que también suena "cool".

Las cosas se parecen a su dueño

La mejor arma de **Dan** es la Demon Gun; este impresionante revólver tiene dos barriles y un cilindro de doce balas. Si pensabas que **Dan** es todo un maestro en el arte de disparar, al conseguir la Demon Gun te das cuenta de que él maneja su arma como si fuera una parte de sí mismo. La habilidad especial de **Dan** es el Collateral Shot; para realizarlo, emplea algo de la sangre de los enemigos caídos para concentrar energía y disparar un poderoso tiro que es capaz de acabar con casi cualquier enemigo de un solo impacto. Esta es una de las armas más poderosas.

EL personaje

Dan Smith es sin lugar a dudas nuestro personaje favorito de **Killer 7**; tiene una forma de ser calmada y a la vez es el más demente de todos los miembros del grupo. No es tan enigmático como **Garcian**, ni tan fuerte como **Mask De Smith**, pero sí tiene lo más importante: actitud. Como dato curioso, cuando obtienes la Handcannon en **Resident Evil 4**, **Leon** sujeta este poderoso revólver de la misma forma que **Dan Smith** cuando la equipas en la pantalla de la maleta (recargándola sobre su hombro). ¡Gran detalle! Claro que primero debes tener cinco estrellas en The Mercenaries.







Imágenes y Tips



CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC Bomberman. El password BAPCOMKDJJ...

Tip individual CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC PacMan. Introduce el password...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Bleach: Shattered Blade (Wii)	Ultimate Spider-Man (GCN)
Boogie (Wii)	Hi Hi Puffy AmmyYummy: Kaznapped (GBA)
Donkey Kong Barrel Blast (Wii)	Classic NES Series: Bomberman (GBA)
Rainbow Six (GCN)	Classic NES Series: Pac-Man (GBA)
Mega Man X (GCN)	Board Game Classics (GBA)

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



Ejemplo:



$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido

Ejemplo:

Envía	
ABC CT LOGOCOLOR C275 JORGE	
al	Number 31111



C269



C270



C271



C272



C273



C274



C275



C276



C277



C278



C279



C280

Nuevas noticias de la pelea del siglo...

Este mes era el más esperado del año para millones de videojugadores en todo el planeta, y es que se tenía contemplado que el día tres apareciera a la venta **Super Smash Bros. Brawl**... pero ha sido retrasado... sí, estás leyendo bien, no estamos inventando nada, ni jugándote una broma de mal gusto; el título ha sido pospuesto hasta el 10 de febrero del 2008; no se dieron razones para este hecho, aunque es obvio que se mejorará el estilo de juego, se agregarán opciones, y lo mejor de todo, que tal vez se sigan uniendo personajes de otras licencias. Sabemos lo difícil que es asimilar noticias como ésta; a nosotros mismos nos tomó por sorpresa, pero ánimo, Nintendo siempre que retrasa un juego, salimos beneficiados todos; es más, para que veas que no todo es tristeza, te vamos a comentar los últimos avances del título. Por principio de cuentas, se ha dado a conocer un nuevo personaje para la contienda, y es el esperado, el comentado, el rápido, el azul... ¡**Sonic**! Así es, después de muchos rumores, por fin se confirma la presencia de este ícono de la industria, que a decir verdad, desde el anuncio del título de los juegos olímpicos, todos suponíamos que no podría faltar.



Ahora bien, en cuanto a sus modalidades, se han revelado algunos detalles respecto al modo de historia; no vas a poder elegir un personaje como en anteriores versiones y avanzar por varios niveles, más bien será una especie de película interactiva. Permítenos explicarte mejor: al inicio del argumento, **Mario** y **Kirby** estarán a punto de combatir dentro de un torneo, pero justo antes de que el duelo comience, te preguntarán a quién quieres usar; después, llegarán **Zelda** y **Peach** y te harán la misma pregunta, de manera que para terminar la historia, tienes que utilizar a prácticamente todos los personajes, además de que cada vez que entres, puedes variar a los peleadores que elegiste, lo que aumenta el *replay value* demasiado.

La revolución avanza







El canal de tienda dentro de Wii es sin duda el más popular, ya que tienes una cantidad increíble de juegos retro que puedes descargar, lo que garantiza horas de diversión; pero bueno, les tenemos una gran noticia, y es que Nintendo inaugurará un nuevo apartado llamado Wii Ware, donde podrás bajar juegos que utilicen las características del control de la consola para su *gameplay*, y que a la vez tengan un mejor apartado técnico en todo sentido. Para cuando esté listo este sistema, estarán disponibles juegos como **Star Soldier**, **Doctor Mario: Bacteria Extermination**, **Pokémon Farm**, **Puzzloop** y **Final Fantasy Crystal Chronicles: the Young King and the Promise Land,** siendo este último la gran atracción. Se desconocen aspectos como el precio y capacidad de las descargas, pero lo relevante es que mediante esta nueva forma de descargas, no sólo podremos jugar cosas distintas, sino también que los pequeños desarrolladores tendrán más oportunidades para dar a conocer su trabajo y así comenzar su trayectoria.





El balón ya tiene dirección

Desde hace unos meses les hemos estado informando del desarrollo del juego **Winning Eleven** para Wii, que comenzó como una noticia sin tanta fuerza, pero que poco a poco se ha colocado como uno de los títulos más esperados para principios del año que viene, y pues bien, por fin te tenemos no sólo las primeras imágenes del juego en la consola de Nintendo, sino además ya información sobre la manera en la que se va a usar el Wiimote. En cuanto al nivel gráfico, se puede apreciar un buen trabajo, incluso superior a **FIFA 08**, pero donde resalta más es en las animaciones, en cada finta, pase o tiro han puesto especial énfasis para que realmente parezca que se trata de un partido real y no de un videojuego. Bien, ahora lo interesante: el *gameplay*; resulta que vamos a controlar al jugador por medio del *Stick* del Nunchuk, pero al contrario de **FIFA**, no vamos a tirar agitando el control, de hecho el Wiimote nos va a servir como puntero, o sea, mientras llevemos el balón; con el Wiimote vamos a poder seleccionar y desplazar a otro jugador mediante unas flechas que indicaremos en pantalla, logrando así grandes jugadas de primera intención; suena algo complicado en un principio, pero seguro que viniendo de Konami, han pensado muy bien este sistema, de lo contrario no lo incluirían en una serie que se ha ganado ya un lugar en la industria. Aunque se rumora que no tendrá opción para jugarse con un control clásico, esperamos que lo reconsideren, ya que son muchos los fans a quienes les gusta jugarlo así; de cualquier modo, nosotros les informaremos de todo lo que ocurra de aquí a su lanzamiento en febrero del próximo año.



Marca el camino de tu destino...

La pasada generación de consolas se caracterizó por tener muy pocos conceptos novedosos; realmente pocas compañías se arriesgaron a crear nuevas experiencias, de entre las cuales encontramos un pequeño estudio de nombre Clover, quien como muchos de ustedes deben recordar, desarrolló el extraordinario **Viewtiful Joe** para Nintendo GameCube, pero además tuvo otro gran juego, **Okami**, que apareciera para una consola de 128 bits; de inmediato acaparó la atención de todo mundo, obteniendo decenas de reconocimientos por lo novedoso de su concepto, en el cual controlábamos a una diosa transformada en lobo, que debía avanzar por mundos en 3D generados en *Cell Shaded* eliminando distintos enemigos que se interpusieran en su camino... hasta aquí como que no se nota nada novedoso, ¿verdad?, pero lo interesante está en que podíamos activar un Pincel Mágico y marcar algunas líneas en pantalla que se transformarían en ataques contra los oponentes.

Por razones que realmente se desconocen, el equipo creador se desintegró, y ahora es Capcom quien ha decidido que este juego debe ser explotado de otra manera; ¿cómo?, llevándolo al Wii. La verdad, esta decisión es bastante lógica, porque entre muchas otras mejoras, el Wiimote es ideal para representar el movimiento de un pincel, lo que volverá al *gameplay* más amigable. No se han dado detalles concretos en cuanto a si incluirá extras o modalidades exclusivas de juego, pero de cualquier forma te mantendremos informado.

El deporte blanco tiene nuevos invitados

Después de ver el éxito que han tenido los juegos de fantasía como **Mario Tennis**, de la Gran N, o **Swing Golf**, de Namco, Sega se ha decidido a entrar a este género mediante el deporte blanco: el tenis. Hace unos cuantos años, Sega desarrolló muy buenos juegos de dicho deporte, pero eran totalmente reales, es decir, bastante serios, en ocasiones sólo escuchabas el sonido de la raqueta golpeando la pelota, pero nada más... el caso es que ahora darán un giro a todo su pasado con **Sega SuperStar Tennis**, título donde podremos competir en diferentes torneos y modalidades de juego, pero usando a personajes de series de Sega; veremos muy conocidos, como **Sonic** o **Tails**, pero otros que de plano estaban algo olvidados, como **Ulala**, de **Space Channel 5**, o **Ai Ai**, de **Monkey Ball**; cada uno va a contar con habilidades distintas, como pueden ser alcance, fuerza, velocidad, etc., pero eso no es lo mejor del caso, sino que se usarán las ventajas del control del Wii para lograr una mejor experiencia de juego, ya saben, como en **Wii Sports** pero mejorado. Para lograr encuentros realmente divertidos, van a incluir escenarios donde los objetos alrededor puedan afectar el desarrollo; no se sabe aún si habrá algún movimiento especial, al estilo de **Mario Tennis**, pero es algo muy seguro, tomando en cuenta los elementos que se están reuniendo; todo apunta a que aparezca en tiendas a principios de año, esperemos que no sufra retrasos.







RANKING

Qué mejor para celebrar nuestros dulces dieciséis, que una renovación en la imagen de la revista; de esta forma, a partir de la presente edición cambiamos la forma de calificar las reseñas, implementando cuatro categorías que abarcan todos los géneros existentes, evaluando los aspectos más relevantes a través de una simpática iconografía (cualquier similitud con la línea del metro, es pura coincidencia), cuyo significado podrás encontrar más adelante. Cada título se evaluará con 10 estrellas [dos por cada punto], consiguiendo un veredicto final avalado por todo el consejo editorial de CN.

Categorías

1.- Deportes
Gameplay
Gráficos
Sonido
Dificultad
Replay Value

2.- Acción/ Aventura/RPG
Gameplay
Gráficos
Sonido
Dificultad
Historia

3.- Minijuegos/ Puzzle/Party
Gráficos
Dificultad
Adicción
Variedad
Multiplayer

4.- Peleas
Gameplay
Gráficos
Dificultad
Variedad
Replay Value

Iconografía



Gráficos: No lo son todo, pero sabrás si vale la pena juntar para esa TV de alta definición.



Dificultad: ¿Te gustan las cosas sencillas o prefieres los grandes retos? Échale un ojo a esta clasificación y pon tu habilidad a prueba.



Adicción: Si prefieres quedarte a jugar, en lugar de irte a ligar, una calificación alta es tentadora para ti.



Gameplay: Si detestas que el control te responda menos que tu mascota, checa este puntaje antes de que lo azotes contra el suelo.



Replay Value: ¿Dónde pasará más tiempo tu juego, en el cajón o en tu consola? La respuesta te la dirán las estrellas.



Variedad: No es lo mismo una pizza de queso que una hawaiana; aquí calificamos la cantidad de ingredientes de cada juego.



Sonido: ¿Vale la pena conectar tu *home theater* o de plano da lo mismo que si lo dejaras en tu clásico monoaural?



Historia: ¿Quedarás enganchado desde el primer momento o terminarás el juego sin saber por qué luchabas?



Multiplayer: Porque jugar solo no siempre es tan divertido, te diremos si vale la pena invitar a tus amigos a la reta.

Les recordamos algunos puntos a seguir cuando vayan a comprar un videojuego.

ESRB:

La ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) es la entidad cuya función se concentra en clasificar el contenido de los videojuegos dependiendo de su lenguaje, acción, violencia o demás aspectos que indican para qué público van enfocados los juegos.



EC (EARLY CHILDHOOD)
De tres años en adelante.



E (EVERYONE)
De seis años en adelante.



E10+ (EVERYONE +10)
De 10 años en adelante.



T (TEEN)
13 años en adelante.



M (MATURE)
17 años en adelante.



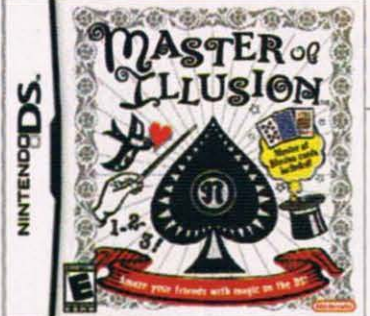
AO (ADULTS ONLY)
Sólo para mayores de edad.



RP (RATING PENDING)
Títulos que aún no están catalogados.

Log@in

Por Toño Rodríguez



Cerramos un año más en Club Nintendo, pero la información no para y te presento algunas de las noticias que se dieron en los últimos meses, además de una muy buena recomendación y nuestro personaje del mes.

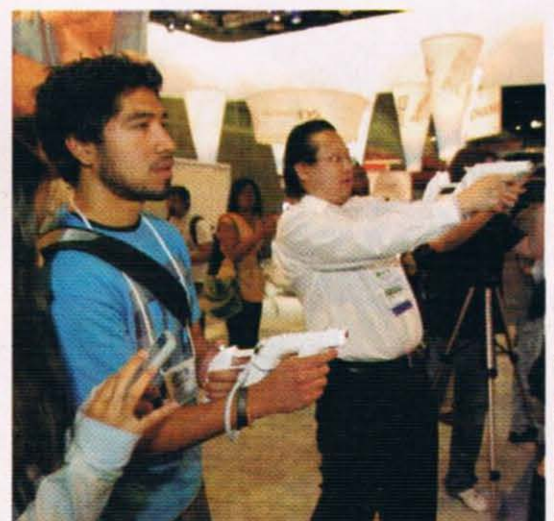
Recomendación

Master of Illusion es una muy buena opción para nuestro Nintendo DS. Si eres de los que les gustan los juegos de magia con la baraja, aquí encontrarás movimientos que podrás aprender. Son más de 20 trucos explicados paso por paso, que te mantendrán interesado en esta nueva propuesta para el sistema de la doble pantalla.

Una vez más vemos al NDS dándonos un modo de juego diferente y entretenido, y no deja de sorprendernos todo lo que esta consola tiene para ofrecer.

Nintendo y su participación en el "E for all"

Una vez más el Centro de Convenciones de Los Ángeles, California, fue el punto de reunión de las compañías desarrolladoras de videojuegos. A diferencia del E3, en el que la prensa es la que atiende el show, el "E for all" se organizó para el consumidor final, para los videojugadores que compran el producto y de los cuales dependen las compañías. Ahí Nintendo estuvo presente con todo su esfuerzo y dedicación para mostrar sus últimas novedades para Nintendo DS y Wii. Esta es la primera vez que se desarrolla un evento así para el público en general; veremos si cumplió con las expectativas de los organizadores, para una futura edición 2008.

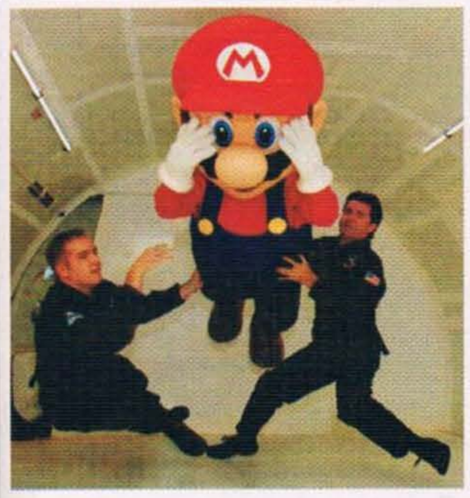


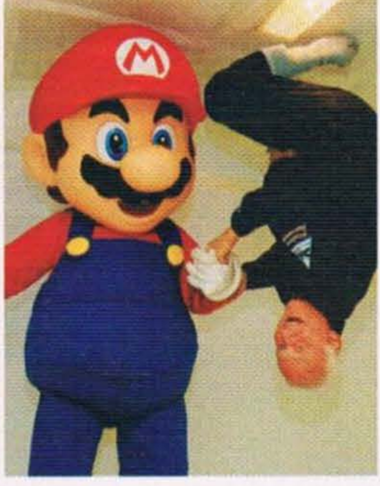


Vale la pena decir que el número de personas que asistieron a este show no se puede comparar con el total de visitantes que tenía el E3 hasta hace un año.

Estos son algunos de los títulos que Nintendo mostró en su *booth*: **Super Mario Galaxy**, **Super Smash Bros. Brawl** y la Wii Zapper para Wii; para Nintendo DS: **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**, **Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day**, **Brain Age 2: More Training in Minutes a Day** y **Mario Party DS**. Es justo comentar que nos hubiera gustado tener el título de **Super Smash Bros. Brawl** en el Electronic Game Show 2007 de la Ciudad de México, ya que este show ocurrió con sólo una semana de diferencia.







Así celebró Mario la salida de SMG

La gravedad cero fue parte del entrenamiento de nuestro héroe **Mario Bros.** para su debut en **Super Mario Galaxy.** El pasado 3 de noviembre, en Las Vegas, Nevada, se dio el encuentro con el Dr. Buzz Aldrin (segundo astronauta en pisar la Luna) en el cual los dos pudieron disfrutar de una atmósfera sin gravedad, dando comienzo al lanzamiento de la nueva aventura de **Mario** para el Wii.

¡Gánate una de las 10 playeras tipo Polo Nintendo!

Seguimos con los regalos y tenemos unas preguntas para que te puedas llevar una de las diez diferentes playeras que tenemos. Si eres de los primeros diez en enviarnos un correo electrónico a playeras@clubnintendomx.com con las respuestas correctas, serás uno de los afortunados ganadores.

1.- ¿Cuál fue la portada # 5 de Club Nintendo?
2.- ¿De qué título fue el Curso Nintensivo de la página 6 de nuestro #2?
3.- ¿Cuál fue la portada de nuestra edición de septiembre de 2005?

Bases: Manda un correo electrónico a playeras@clubnintendomx.com con el título "Playeras". Se aceptarán correos del día 3 de diciembre al 12 de diciembre de 2007 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nosotros nos comunicaremos con los ganadores el día 17 de diciembre del 2007, y les informaremos el día y el horario en el que podrán venir a Av. Vasco de Quiroga #2000, Col. Santa Fe Delegación Álvaro Obregón a recoger su premio. La promoción sólo aplica para el DF y Área Metropolitana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 26 de enero de 2007. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



Mantente al pendiente ya que seguiremos regalando las prendas oficiales de Nintendo para Latinoamérica.

Bunny

Una vez más hace su aparición, ahora en Rayman Raving Rabbids 2. Un juego que nos brinda una diversión garantizada, con minijuegos que nos tendrán al borde de la locura. ¿Quieres saber más de este juego y del personaje raro y simpático que está aquí? Checa el *review* del juego en la página 32.



Personaje del Mes



#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

tonos

NUEVOS

TOP 5

1	Perfecta / Miranda y Julieta Venegas	PERFECTA
2	Tengo miedo / Chayanne	MIEDO3
3	Pasión / Sarah Brightman y Fernando Lima	PASION1
4	Alguien soy yo / Enrique Iglesias	ALGUIEN1
5	Te quiero / Nigga	QUIERO5

Lo más descargado

Nuevo

Dimelo / Enrique Iglesias	DIMELO1
Te voy a perder / Alejandro Fernández	PERDER
La llave de mi corazón / Juan Luis Guerra	LLAVE
Love like winter / A.F.I.	LOVELIKE
Princessa / Lola	PRIN
La tortura / Shakira	TORTURA
Da Da Da / Molotov	DADA
Qué hago yo / Ha – Ash	QUEHAGO
No, no, no / Thalía	NONO
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1

Éxitos en inglés

Never again / Kelly Clarkson	NEVER2
Trust me / United Dj's vs Pandora	TRUST
Starlight / Muse	STAR3
I need a miracle / Cascada	NEED1
Snow. Hey oh / Red Hot Chili Peppers	SNOW1
Advertising Space / Robbie Williams	SPACE
Fix you / Coldplay	FIX
From Paris to Berlin / Infernal	PARIS
Going under / Evanescence	GOING
Jump / Madonna	JUMP

Reggaeton

#1

Impacto / Daddy Yankee	IMPACTO
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASO
Salió el sol / Don Omar	SALIO
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
I don't care / Ricky Martin	RICKY

Lo más "in"

Si tú me quisieras / Lu	SITU3
Quién eres tú / María José	QUIEN3
Intocable / Alex Syntek	INTOCABLE
Tengo un amor / Toby Love	TENGO2
Rudebox / Robbie Williams	BOX
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Here to stay / Cristina Aguilera	TOSTAY
Sufre conmigo / Moenia	SUFRE
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Sognare / División Minúscula	SOGNARE

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO SITU3 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI SITU3
Tu celular debe tener WAP configurado

Costo por tono: $15 con IVA incluido.



Envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO LOLA17
Costo por imagen $15. Sólo celulares compatibles con WAP configurado.

LA DIVERSIÓN EN TU CELULAR

TOP

Envía: CN JUEGO + "clave" al 91111
Ej: CN JUEGO GOGO al 91111
Costo por juego: $30 IVA incluido.




GALAZER · BEAST · BRUTUS · CHIVAS



Nuevo

CRAZY · MARS · STICK · MM3 · FATAL · DISCO



VIKINGO · HONDA · KISS · PENGUIN · RACE · JUMPING









Nuevo

MOUSE · TURBO · FUNO · INCOGNITO · DRAKE · CLOUNDS



Nuevos

Sonidos reales

¡Si me dijo el señor Javier, contesta el teléfono o cuello!
Clave: CHINO

Disculpe bella dama tiene una llamada
Clave: DAMA1

Disculpe mi señor tiene una llamada
Clave: SENOR2

Disculpe mi señor es hora de levantarse
Clave: DESPERTADOR1

Disculpe mi señor le habla su vieja
Clave: VIEJA

Ya, ya, contesta bruja necia
Clave: NECIA

Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGRAT
CortalWombat	WOMBAT
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
SecretLevel	LEVEL
Startyourengines	START1
TryAgain	TRY
Winner	WINNE

Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS



Paul Yester
Para que tu celular suene así:
¡No soy niña no soy niña, ya les dije que no soy niña!
Envía CN REAL PAUL AL 31111

El Vitor



¡Subale, subale!
Envía CN REAL VITOR al 31111

Envía CN REAL + "clave" al 91111
Ejemplo: CN REAL VITOR

Gladiadores del cuadrilátero

CLAVE
★ SICOSIS
★ PORKI
★ ABISMO

Exclusivo





NICK









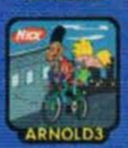













Envía: CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo:
CN FOTO RUG7
al 31111

Costo por foto: $15 IVA incluido.

Combos
tono real + imagen

NUEVOS


Big girls don't cry
Fergie
Clave
GIRLS
NUEVO


Impacto
Daddy Yankee
Clave
IMPACTO


Te quiero
Nigga
Clave
TEQUIERO
NUEVO


Bambu
Miguel Bose y Paulina Rubio
Clave
BAMBU2


Dímelo
Enrique Iglesias
Clave
DIMELO


Dime ven
Motel
Clave
DIME


Hung up
Madonna
Clave
HUNG


Espacio Sideral
Jesse y Joy
Clave
SIDERAL


Besito Cachichurris
Daniel Luna
Clave
BESITO
NUEVO

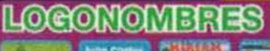

Si me besas
Lola
Clave
LOLA



Instrucciones para descargar combo
Envía: CN COMBO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN COMBO GIRLS al 91111
Costo por combo:$30 con IVA incluido Un tono real es un fragmento de la canción
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

LOGONOMBRES

Envía CN LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" al 31111
Ejemplo: CN LOGOCOLOR SEBUSCA RAFAEL al 31111











Los mejores servicios al 21111






Chistes del Pirrurris
Envía CN RISA al 21111

Juan Camaney
Envía CN CAMANEY al 21111

Bromas
Envía CN BROMA al 21111

Chistes
Envía CN CHISTE al 21111



CLUB AMERICA
¡Sé un aficionado bien informado!
Recibe todas las noticias en tu celular.
Envía CN AMERICA al 21111

Cuidado de tu mascota
Envía CN MASCOTA al 21111

El Vitor
Envía CN VITOR al 21111





Poemas
Envía CN POEMA al 21111

Piropos
Envía CN PIROPO al 21111

CHIVAS
¡Conoce todo acerca de tu equipo!
Recibe todas las noticias en tu celular.
Envía CN CHIVAS al 21111

FAMOSAS

Envía: CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ANISTON1 al 31111
Costo por foto: $15 IVA incluido













NOMBRETONOS



¿Quieres tener tu propio tono personalizado?
Escucha tu nombre con el estilo de música que te identifica.
Sólo envía CN clave + "tu nombre" al 31111
Ej: CN TECNO LILIANA*





Verifica si tu nombre está disponible en esmasmovil.com

chat chavos y chavas

Los chavos y chavas más buena onda están en nuestro chat y están esperando para ser tus amig@s.




Envía CN CHAVOS al 71111
Envía CN CHAVAS al 71111
Chat 24 hrs. en vivo

REBELDE

Envía: CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO RBD27 al 31111
Costo por foto: $15 IVA incluido.





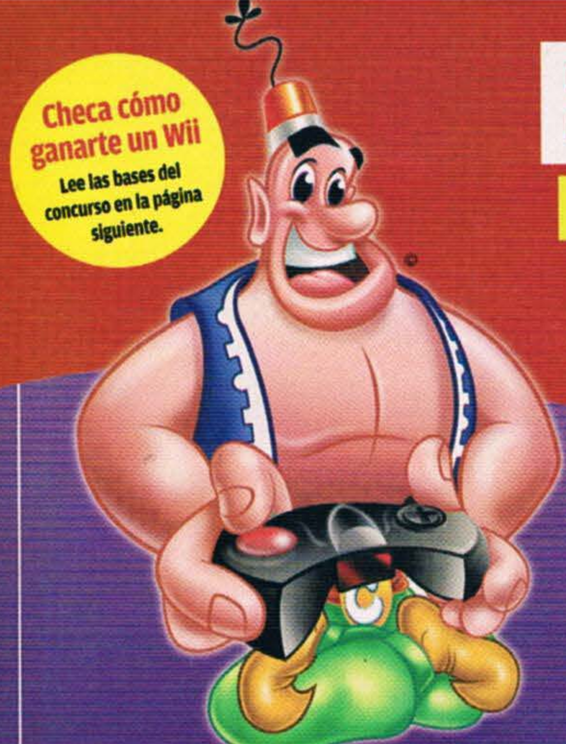








El + esperado



SUPER SMASH BROS. BRAWL

Hola, ¿cómo han estado? Yo, El Genio CHAMYTO®, de nuevo estoy listo para comentar del juego que más esperamos. En estos momentos ya deben estar enterados del retraso del juego, pero vamos, como ya se ha explicado, no tiene caso ponernos tristes, así que mejor dejemos eso a un lado, y veamos unas novedades del juego y un reporte de nuestra presencia en el EGS con Club Nintendo.

Llega el héroe azul

Como ya leíste en el Extra de este número, **Sonic**, personaje de Sega, ha sido confirmado para aparecer en **Super Smash Bros. Brawl**, lo que seguramente tiene saltando de felicidad a más de uno, pero bueno, para que los que no lo estén haciendo se animen, les vamos a platicar de los movimientos que tendrá este personaje dentro de las peleas, al menos los que se han mostrado hasta ahora.

Su movimiento especial hacia los lados será un torbellino; se pondrá a girar como lo ha hecho en todas sus aventuras, pero ahora podremos decidir hacia qué dirección queremos que corra, de tal forma que puedes tomar por sorpresa a tus contrincantes; por ejemplo, imagina que dos o tres de los personajes están enfrascados en una pelea, justo entonces tú puedes aprovechar para girar hasta donde están y golpearlos a todos en un solo intento.

Pero eso no es todo, ya que también puedes saltar mientras estás en esa condición, y así agregar más daño a tu combo; es ideal para usarlo cerca de los abismos, ya que golpeas a tu rival y después puedes ponerte a salvo para esperar a que se recupere.



El movimiento de **Sonic** para elevarse, y por ende para regresar de la arena cuando lo boten de ella, es por medio de un resorte... sí, de esos que aparecían en su primer título; gracias a él puedes elevarte.

Seamos pacientes

Por este mes ha sido todo; espero que todo lo que les comenté haya sido de su agrado, y que sobre todo sirva para hacer menos pesada la espera, que es un hecho que será para bien. Que pasen un excelente fin de año; nos vemos en el 2008, con más sorpresas de **Super Smash Bros. Brawl**.





Debut inesperado



Todo mundo debe estar esperando con ansias a que muestren a **Ness**, claro, si es que deciden que vuelva a participar en el torneo, lo cual no debe ser muy complicado, tomando en cuenta su popularidad; pero por lo pronto, se ha mostrado a otro personaje de la serie a la que pertenece **Ness**, es decir **Mother** (**Earth Bound** en América); nos referimos a **Lucas**, un niño que está decidido a pelear por un lugar dentro de los favoritos, y a juzgar por lo que he visto, parece que lo hará muy bien.

Físicamente se asemeja mucho a **Ness**, sólo que **Lucas** no usa gorra y es rubio, pero por todo lo demás son muy parecidos, hasta en la vestimenta. **Lucas** tiene un gran dominio de los poderes psíquicos, puede lanzar esferas de energía para dañar a sus oponentes, pero no se sabe aún si podrás controlar su trayectoria como pasaba con **Ness**; de cualquier forma seguro que será muy peligroso, sobre todo en ataques cortos, donde puede concentrar mejor su poder.



¡Gánate una de las 10 consolas Wii que CHAMYTO® tiene para ti!

Si eres un lector constante de la revista CLUB Nintendo y has seguido paso a paso lo que el genio CHAMYTO® te ha ido contando en cada número, tú puedes ser un ganador.

Lo único que tienes que hacer es:
-Tener menos de 12 años de edad.
-Entrar a la sitio www.chamyto.com.mx y, con la autorización de tu padre o tutor, registrarte siguiendo las instrucciones correspondientes.
-Comprar dos productos (CHAMYTO®, CHAMYTO 1+1 o CHAMYTO BIG) e ingresar los códigos de 10 dígitos (uno por producto) que vienen impresos en los envases de los productos (dichos códigos no deben ser iguales).
-Ser uno de los primeros 10 niños en contestar correctamente las 7 preguntas adelante indicadas (las respuestas debes enviarlas exclusivamente a través del sitio web).
-La vigencia del concurso es del 3 al 31 de diciembre de 2007.

Preguntas (recuerda que debes contestarlas a través de www.chamyto.com.mx:
1. ¿Cuál fue el personaje de videojuegos que apareció en la página 19 de la primera edición de "El + esperado" por CHAMYTO®?
2. Menciona los 5 personajes que aparecen encerrados en círculos en la primera página de "El + esperado"
3. ¿A qué elementos se refiere el genio CHAMYTO® en el texto de introducción de "El + esperado" en el número de agosto de 2007?
4. ¿Contra qué personajes aparece peleando Zelda en las fotos de la primera página de "El + esperado" de septiembre 2007?
5. ¿Cuáles son los productos de Nestlé que aparecen en "El + esperado" de nuestra edición de octubre de 2007?
6. Menciona el nombre del personaje de Fire Emblem que aparece en la página 19 de "El + esperado" de noviembre 2007 y que nos ayudará en la batalla de Super Smash Bros Brawl.
7. ¿En cuántas posiciones diferentes ha aparecido el genio CHAMYTO® al comenzar la sección de "El + esperado"? (contando esta edición).

Bases:
Sólo podrán participar niños que habiten en la república mexicana.
El ganador tendrá que recoger el premio personalmente en Televisa Santa Fe (Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Col. Sta Fe, Delegación Álvaro Obregón, México D.F.), en la fecha y horario que se indicarán. Cada ganador se hará cargo de los gastos de traslado y/o hospedaje que se generen por ir a recoger el premio.
El concurso termina el 31 de diciembre a las 11:59PM por lo que ésa será la última hora a la que se recibirán respuestas que puedan ser tomadas como buenas.
Los ganadores serán contactados a través de la dirección de correo electrónico que hayan ingresado al momento de efectuar su registro en www.chamyto.com.mx.

El criterio de selección de ganadores será el siguiente:
1. Niños menores de 12 años que acrediten su edad a través de documento oficial (acta de nacimiento).
2. Las respuestas deberán ser enviadas solamente a través de la página www.chamyto.com.mx, si se reciben respuestas por algún otro medio, no podrán ser válidas.
3. Los ganadores deberán presentar los dos envases de los productos cuyo código haya sido registrado.
4. Si no hubieran suficientes personas que hayan enviado todas las respuestas correctas y cumplan con los requisitos antes mencionados, los premios se asignarán a las siguientes que hayan tenido el mayor número de respuestas correctas.
5. Los premios no son canjeables por dinero.
6. Sólo se dará un premio por concursante.
7. Sin el cumplimiento de los requisitos indicados, el concursante será descalificado.
8. Responsable de la promoción: Marcas Nestlé S.A. de C.V. Av. Ejército Nacional 453 Col. Granada, 11520 México D.F.
9. Para hacer comentarios o exponer dudas comunícate al 56242149 ó 01800 3637853 de lunes a viernes en horas hábiles.

CHAMYTO® presente en el EGS

Una vez más el "El Equipo + Ganador" se unió para recibir a los chavos durante el Electronic Game Show en el World Trade Center de la Ciudad de México. El pasado día 27 de octubre CHAMYTO® y el staff de Club Nintendo estuvieron entregando playeras e invitaciones para la fiesta del aniversario 16 de la revista, en la firma de autógrafos en el show. Los fans estuvieron formados durante dos horas para convivir con los integrantes de CN y así recibir este pase único para la gran celebración.



Gus y Pepe, editores de la revista, entregaron personalmente las playeras conmemorativas del aniversario. Todo un artículo de colección para los chavos que recibieron este regalo de parte de "El Equipo + Ganador".

La fiesta no paró ahí. CHAMYTO® también estuvo presente en la celebración que se llevó a cabo en el Hard Rock Live el día 27 de noviembre. Ahí también hubo sorpresas y regalos para todos los asistentes. Además, los fans que asistieron a este evento, tuvieron la oportunidad de llevarse uno de los cinco Wii que entregamos ahí como parte del festejo.



Como pueden ver, este aniversario fue todo un éxito. En nuestra próxima edición tendremos todo lo sucedido en esta gran fiesta de Club Nintendo y CHAMYTO®. Además, no te puedes perder la continuación de lo más relevante de Super Smash Bros. Brawl, que sigue dando noticias interesantes. Gracias a todos los que asistieron con nosotros al EGS y a la fiesta. Esperamos verlos pronto en alguna otra actividad de CHAMYTO®.

CN RETOS

Hay quien juega por jugar, otros a quienes sólo les interesa "creerse mucho" por ganar rounds, y algunos más terminan un título y no lo vuelven a agarrar de nuevo... pero afortunadamente, hay una clase de videojugador que sabe apreciar un juego y decide ir más allá de sólo ver la pantalla del final. Así que para recompensar sus logros, existe esta sección de Club Nintendo, en donde sólo los mejores pueden ver sus nombres y sentirse orgullosos de su esfuerzo con el control. No te quedes pensando en que tú lo puedes hacer mejor; ¡demuéstraselo al mundo enviándonos el resultado de tu habilidad!

Castlevania: Portrait of Ruin -NDS



Enrique Urquídez realmente es un buen jugador, y para demostrarlo, nos mandó sus estupendos tiempos para responder el Reto del **Boss Rush Mode** del último **Castlevania** para NDS. Él nos envió sus récords con **Jonathan** y **Charlotte**, así como con **Stella** y **Loretta**; pero recuerda que puedes usar al personaje que desees y sus tiempos serán tomados en cuenta por separado.

PERSONAJES	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
Jonathan y Charlotte	00:35:87	01:40:48	01:21:26
Stella y Loretta	00:30:65	02:20:58	01:27:15

Golden Sun -GBA

Para responder este reto tenías que enviarnos el mayor número de victorias consecutivas en el modo del coliseo; nuestro cuate Enrique Urquídez Blanco se puso a trabajar y nos mandó su mejor marca, la cual merece estar publicada en la página de los grandes del control, puesto que supera por mucho el récord anterior. Eso es lo bueno de los Retos, siempre habrá un desafío.

Victorias consecutivas: 69

Super Street Fighter II: Turbo Revival -GBA



NUEVO RETO

Panteón nos trae de nuevo un par de récords en este clásico juego de peleas para GBA, en el cual incluye sus récords en los modos Survival y Time Trial. Para superar cualquiera de estas marcas puedes usar el personaje que gustes y la velocidad que prefieras, la cosa es que consigas un tiempo menor al que te presentamos.

MODO SURVIVAL	TIEMPO
Break the car quickly!	00:10:19
Defeat 5 opponents!	00:19:86
Defeat 10 opponents!	00:49:29
Defeat 100 opponents!	18:78:00
MODO TIME ATTACK	**TIEMPO**
Defeat 8 opponents!	01:10:00
Defeat the four Bosses!	01:16:76
Fight Akuma!	00:08:53
Fight Ryu and Ken!	00:40:18
Grand Master Challenge!	05:48:56

Golden Sun: The Lost Age -GBA

Enrique también nos mandó una foto que prueba que logró una cantidad considerable de victorias en la secuela de **Golden Sun**; aquí te mostramos el número tan impresionante que consiguió en su cartucho, ¡a ver quién tiene las agallas (y tiempo) de superarlo!

Victorias consecutivas: 621

En esta ocasión tenemos muy buenos récords, así que no lo pienses tanto y envía los tuyos, ya sea en video (formatos VHS y 8mm) o en foto (debe apreciarse bien tu sistema en el caso de los portátiles). Demuéstrale al mundo que tú también tienes lo necesario para estar dentro de la página que no reconoce a los débiles. Recuerda incluir una carta en donde vengan tus tiempos y récords, con todos tus datos para cualquier aclaración. Esperamos tus fotos o videos en la dirección de nuestra revista:

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

Y por cierto, indica en el sobre o paquete, que viene dirigida a esta sección. ¿Qué esperas? ¡Sin agallas no hay gloria!

Nights: Journey of Dreams



Sega

La compañía creadora de **Sonic**, es decir, Sega, nunca tuvo mucha suerte en el mercado de las consolas, pero sí en cuanto a los juegos que diseñaba, y para muestra tenemos **Nights**, que saliera hace ya casi una década para el Sega Saturno. Dicho título obtuvo el reconocimiento de todo el medio; tanto su historia como su modo de juego eran algo totalmente diferentes, pero por raro que parezca, a pesar de lo bien que fue recibido, no tuvo alguna segunda parte... hasta ahora, que está a punto de salir para Wii, y podemos decir que por lo que se ha mostrado, compensarán cada segundo de espera.

Para que te vayas adentrando a este mundo, te contaremos un poco de la historia: **Nights** es un ser de una dimensión paralela, la cual está sufriendo una invasión y por lo tanto casi ha sido destruida, sólo hay una esperanza para restablecer la paz, y reside en un par de niños del mundo humano; así que **Nights** se da a la tarea de visitarlos para explicarles la situación y llevarlos con él. Si ahora te preguntas cómo es que dos niños podrán salvar a toda una dimensión, pues resulta que... tienes que jugarlo para averiguarlo, y así no te arruinamos las sorpresas de la trama.

Para los que no tuvieron la suerte de jugar la versión original, podemos comentarles que lo especial del juego recaía en que en la mayoría de niveles te la pasabas volando mientras recolectabas algunos ítems, y el control era en verdad cómodo, intuitivo y divertido. Muchas veces pasa que para volar en juegos 3D, el control se pone algo pesado y complicado, pero en **Nights** no era así, y ahora en Journey of Dreams para Wii no sólo mantiene la esencia, sino que incluso se ha mejorado gracias a las virtudes que ofrecen tanto el Wiimote como el Nunchuk, volviendo la aventura una gran experiencia.

Mediante el *Stick* del Nunchuk vas a poder controlar todos los movimientos del personaje y con el Wiimote indicarás la trayectoria, que al parecer estará predestinada, es decir, aunque podrás explorar un poco, tu objetivo siempre estará definido. Los escenarios son otro factor fundamental para el desarrollo de la acción, ya que deberás hacer varias acrobacias para pasar por lugares estrechos, o para esquivar algún obstáculo que te impida llegar a tu meta. Para darle mayor variedad, en algunas misiones podrás controlar a los niños y en otras a **Nights**; lo ideal sería que decidieras a quién usar; esperemos que en la versión final sea incluida esa opción.





A diferencia de muchos títulos, Nights utiliza algunas secuencias FMV para darle mayor intensidad a la historia.



Los gráficos del juego son de lo mejor que hemos visto en la consola, tienen muchos detalles que te atraen, como las fuentes de luz.



Los enemigos son algo raros, por lo mismo sus ataques son inesperados, así que lo mejor que puedes hacer es analizar sus movimientos antes de hacer algo.



Los lugares a donde debes volar son la parte principal del juego, y por lo tanto, se puso mucho énfasis en el control, realmente es muy intuitivo.

Despierta a la realidad

Podemos apostar a que **Nights: Journey of Dreams** será uno de los juegos más populares este inicio de año, y no gracias a una increíble campaña de mercadotecnia, no, sino a que sus programadores se arriesgaron a mejorar una vieja fórmula, y lo lograron; eso se tiene que reconocer, debido a que en la industria pocos lo hacen. Y ni qué decir de la historia, que aunque simple en un comienzo, incrementa su emoción al ir avanzando... No lo pierdas de vista, **Nights** es un gran juego, de los que no se ven seguido.

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Tecmo

NINTENDO DS

El regreso de Hayabusa a Nintendo



Ninja Gaiden es un juego que fue por demás popular a finales de los años 80 y principios de los 90; su personaje principal es **Ryu Hayabusa**, un valiente y poderoso ninja cuyas aventuras tuvieron presencia en tres ocasiones en el NES [además de sus apariciones en Game Boy y SNES], pero luego de ello ya no se supo nada de esta aclamada franquicia de Tecmo, que se mantuvo dormida hasta hace unos años con su resurgimiento para el Xbox y ahora con su triunfal regreso a Nintendo en el DS. ¿Será tan bueno como sus antecesores? ¡Eso lo veremos a continuación!

Tu espada, tu Stylus

Como parte de las filosofías previas a la elaboración del juego, la gente de Tecmo tuvo la brillante idea de aprovechar al máximo las ventajas del Nintendo DS (sí, eso lo dicen todos y luego no pasa de ser mera formalidad) al enfocar el estilo de juego directamente al *Stylus* –bueno, creo que con esto cumplen parte de su cometido- y no limitarse al típico botonazo. Suena burdo, pero una vez que tienes la espada o lápiz en tu poder, las acciones de **Hayabusa** serán tan sutiles que no sentirás molestia alguna por el curioso cambio, y digo curioso porque muchos fans conservadores de la serie no estarán de acuerdo, pero antes, mis queridos lectores, denle una oportunidad. Tanto el swing de la espada, como el lanzar los shurikens y demás movimientos se generan al rozar la pantalla táctil con tu *Stylus*; esto es respecto al *gameplay*, pero, ¿qué hay de los visuales?

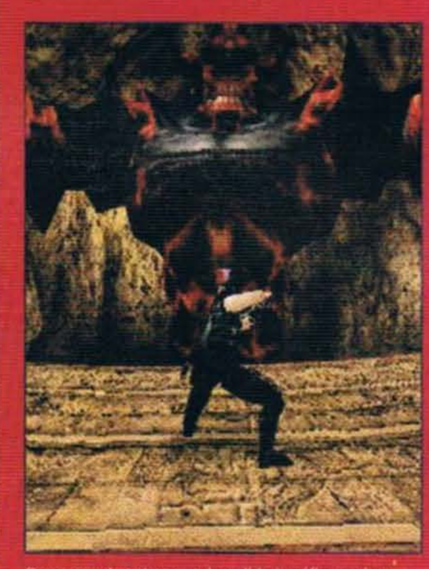


El juego tendrá una presentación de pantalla diferente a lo convencional, justo como en **Brain Age**.

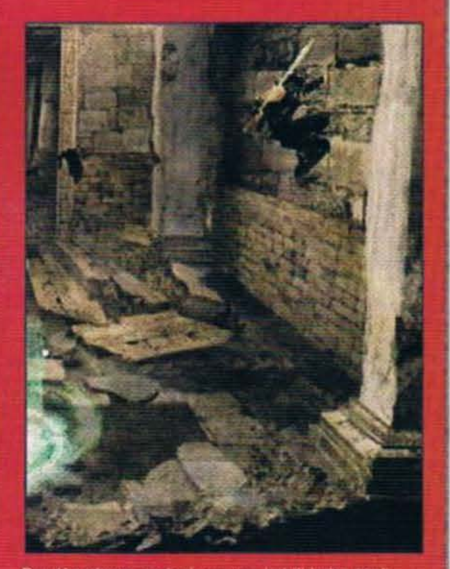


Mientras en una parte de la pantalla ves el mapa, en la otra se desarrollarán las acciones principales.

Hablando exclusivamente de Nintendo, **Ninja Gaiden: Dragon Sword** marca una pauta al cambio de dos a tres dimensiones, permitiendo un libre movimiento de los personajes para cursar esta aventura; los escenarios poseen gran calidad en el diseño de texturas, quizá con un poco de fallas y hasta un cierto y exigente punto notarás cómo se revientan unos pixeles, pero nada que haga de este juego una basura, al contrario, se ve mucho mejor que otros títulos similares, con animaciones fluidas y detalles en el diseño de personajes. El concepto viene apegado a la reciente entrega de títulos de Xbox, con el traje negro y la aparición de guerreros de dichas entregas, lo anterior debido a que forma parte de su universo, despejando las incógnitas generadas por tales entregas. Cambiando al tema del audio, sí notamos una situación interesante, los efectos de sonido suenan naturales y responden bien al *timing* con las cajas de colisión, además, los *tracks* de voces le dan frescura al juego y se siente más la presencia de la siguiente generación; asimismo, la banda sonora mantiene un buen *beat* que liberará la adrenalina cuando la necesites (con los jefes) y no te dormirá o aburrirá en lo absoluto.



Como puedes observar, la calidad gráfica es bastante impresionante, los efectos de luz se notan a detalle en el pecho del enemigo.



Ryu Hayabusa contará con sus habilidades tradicionales como trepar paredes o mejor dicho, impulsarse de un punto a otro.

El espadazo final

Pasaron muchos años para ver de regreso a esta franquicia para las consolas de Nintendo, pero ya es un hecho y lo mejor es que está siendo desarrollado por buenas manos que seguramente le darán la nueva frescura sin quitarle el toque de acción y reto que caracterizaba a los anteriores **Ninja Gaiden**. El juego estará listo para principios de año, no dudes en apartar el tuyo.

Final Fantasy IV

Square-Enix

NINTENDO DS

De los mejores juegos que pudimos disfrutar el año pasado para Nintendo DS, tenemos sin duda el *remake* de **Final Fantasy III**, que como muchos deben saber, nunca había salido como tal en América, ya que el que recibió ese número en nuestro continente en realidad fue **FF VI**; pero bueno, el éxito que tuvo dicha adaptación fue tanto que Square Enix no se podía quedar de brazos cruzados, por lo que han decidido lanzar otro de los mejores capítulos de esta serie para el NDS, es decir, **Final Fantasy IV**.



La expresión de los personajes denotará su estado de ánimo, lo que da una emoción extra a cada diálogo del juego, además de mostrar el poder del sistema.



Los enemigos clásicos de la historia ahora tienen nuevas características que los harán más complicados de vencer; sin duda una buena noticia para los fans.

Dirige a tus aliados con un solo toque

El sistema de juego sigue siendo el de los RPG clásicos, es decir, un sistema de turnos fijos; aquí no hay tarjetas, medidores de tiempo, ruletas ni nada por el estilo que afecte tus decisiones, sino que es estrategia pura. Lo que sí se ha mejorado es la manera en la que interactúas con los menús del juego; ya no tienes que usar los botones para elegir ataques, bueno, sí se pueden utilizar, pero lo ideal es que lo hagas mediante el *Stylus*, ya que así todo se vuelve más rápido; es efectivo para las batallas con jefes finales, que por lo regular son bastante largas.

Los amantes de los RPG deben estar realmente felices, no sólo por la salida de un juego más del género, sino incluso porque **Final Fantasy IV** es una de las obras más impactantes de toda la historia, un título que pese al tiempo mantiene su esencia, esa magia que te cautiva desde el primer segundo, y lo mejor es que ahora podrás disfrutarlo en cualquier lugar; aún no sabemos de alguna utilidad en Wi-Fi, pero sería una excelente idea que pudieras combatir con tus amigos, aunque fuera solamente con una conexión local.



La calidad de los mundos en 3D es simplemente increíble; pareciera que realmente tienen vida.



No importa cuánto tiempo pase, la historia de este juego es una de las más emotivas de algún **FF**.



Siempre lleva ítems que puedan recuperar algo de energía; serán la diferencia en las peleas.



Los personajes ahora tienen aspectos que muestran mejor su personalidad.

Una lucha interna

Las historias de **Final Fantasy** siempre se han caracterizado por su profundidad, y la que presenta este título no es la excepción; en ella se plantea una disputa por unos cristales mágicos, un grupo desea mantenerlos en su lugar para equilibrar la energía del mundo, mientras que otros quieren usar su poder para conquistar el planeta... lo raro del asunto es que quien comanda a los protectores de los cristales, antes estaba del lado enemigo, por lo que de vez en cuando se ve inmerso en una lucha interior, en la que debe usar su inteligencia para elegir siempre la mejor opción.



En la pantalla inferior podrás ver cuánta energía le queda a tus compañeros y así planear una mejor estrategia en cada uno de los combates del juego.

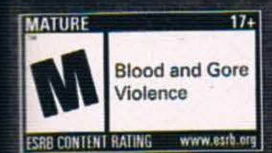
Con el argumento anterior, debe quedarte muy claro que la historia siempre te guardará alguna sorpresa, nada será predecible, logrando captar tu atención como pocas veces en la saga. A diferencia de **FF III**, este título ya había sido publicado en América, bajo el nombre de **Final Fantasy II**, en el Super Nintendo, por lo que si tienes tiempo en esto de los videojuegos, tal vez ya lo hayas disfrutado, pero aun así, esta nueva versión tendrá nuevos acertijos, calabozos y quizá hasta finales, por lo que no debes perderte la oportunidad de jugarlo una vez más, y si no lo conocías, pues no lo pienses mucho; es uno de esos juegos que salen en muy rara ocasión.

Wii™

resident evil®

THE UMBRELLA CHRONICLES

SYNERGEX
DE MÉXICO



CAPCOM®





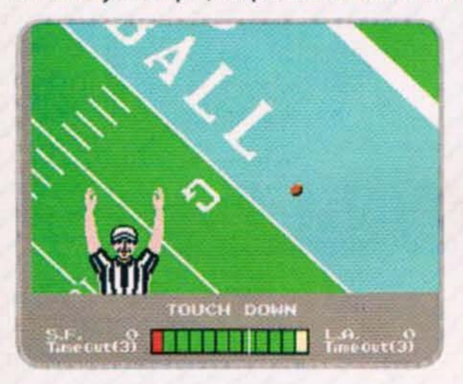
¡Vaya que seguimos viendo juegos excelentes para la Consola Virtual! Este mes tenemos juegos de series famosas y otros menos conocidos.



NES Play Action Football NES

Comparado con cualquier juego de americano actual, **NES Play Action Football** parece increíblemente simple; pero la verdad es que en el momento en que salió al mercado fue todo un éxito, pues era el más realista de la época. Cuando nosotros lo jugamos por primera ocasión, quedamos impresionados por su calidad gráfica y su jugabilidad; habíamos conocido otros títulos similares, pero **NPAF** te daba la opción de elegir a diez equipos reales de diversas ciudades, dentro de los cuales podías encontrar a sus mejores jugadores (de ese tiempo, por supuesto) para ofrecerte una experiencia bastante divertida. La acción se llevaba a cabo con una perspectiva isométrica para crear la ilusión de que se trataba de un juego en 3D, cosa que ayudaba mucho para darle un toque de mayor realismo.

Otro de los detalles que vale la pena mencionar es que fue uno de los pocos juegos del legendario Nintendo Entertainment System que incluía voces reales. La mayoría de los cartuchos no usaban voces por las limitantes del sistema, pero en **Play Action Football** sí lo hicieron con muy buenos resultados, pues puedes escuchar al árbitro gritar *"Touchdown"* o *"First down"*, así como a los jugadores diciendo *"Ready! Set! Hut, hut.."* al prepararse para realizar una jugada. No hay nada como recordar los viejos tiempos, así que te lo recomendamos mucho.





Breath of Fire II SNES

Sí, ya sabemos que hay un altar especial para **Chrono Trigger** y **Final Fantasy**, pero Capcom no se quedó atrás en la creación de juegos del género RPG y nos lo demostró con la serie **Breath of Fire**, la cual tiene muy buenos exponentes, como lo es esta nueva adición a la colección de clásicos para la Consola Virtual. Por alguna extraña razón, no se ha anunciado el primer título de la serie, pero como estos juegos no tienen una cronología estricta –al igual que **Final Fantasy**–, no hay tanto problema en que conozcas **Breath of Fire II**, uno de los mejores RPG para el poderoso sistema de 16 bits: el Super Nintendo.



Al igual que la mayoría de los juegos del género, en **Breath of Fire** tendrás que llevar a un protagonista a vivir aventuras llenas de magia, lugares exóticos, diversas razas de seres y enemigos espectaculares que te estarán esperando para tratar de derrotarte. En tu camino irás reclutando a varios personajes que cuentan con distintas habilidades y poderes; de la sabia combinación de sus capacidades dependerá tu victoria sobre tus adversarios. La historia es muy profunda y emotiva (cosa común en los RPG), y la música también es impresionante, al igual que los gráficos de **BoF**. Esta es una de esas joyas que simplemente no puedes dejar pasar; si eres fan de las jornadas épicas, no lo dudes ni por un momento. La Consola Virtual es una gran manera de volver a gozar los juegos clásicos como éste.



Ghouls'n Ghosts Genesis

La serie **Ghosts'n Goblins** es una de las más nostálgicas y notables de Capcom; sus protagonistas: **Arthur** y **Firebrand** han trascendido al tiempo y los sistemas, e inclusive han aparecido en cameos en otros juegos de la compañía. En esta ocasión tenemos lista para descargar la secuela del famoso **Ghosts'n Goblins**, **Ghouls'n Ghosts**, que hizo su debut en Arcadia y después fue trasladado para Sega Genesis en 1988, y para no fallar con la tradición, incluye la misma base del *gameplay* de su predecesor con mucha acción y plataformas en 2D con vista "de lado"; además conserva la temática de terror y una gran gama de enemigos macabros que no cejarán en su empeño de verte reducido a un montón de huesos, aunque claro que primero tendrán que dejarte literalmente en "tarzaneras".

A pesar de que los movimientos de **Arthur** son muy similares, sí hubo cambios para darle una perspectiva distinta al modo de juego; por ejemplo, ahora el héroe puede disparar hacia arriba, y también podrás encontrar cofres ocultos si saltas en lugares específicos de donde puedes obtener nuevas armaduras, o bien, ser hechizado por un mago que te convertirá en pato o en anciano, reduciendo tu movilidad y expectativas de supervivencia; asimismo, la armadura dorada te permite "cargar poder" para ejecutar un ataque mágico que te salvará el pellejo en situaciones comprometedoras. No cabe duda que éste es un juego que no debe faltar en tu colección; aunque todavía estamos esperando **Demon's Crest**...





Kirby's Avalanche SNES

A pesar de que esta serie se originó en Arcadia, el primer **Contra** que disfrutamos en nuestros NES nos gustó más por su *gameplay* más amigable y rápida acción; tiempo después, Konami nos presentó la secuela de esta intensa franquicia, la cual fue conocida como **Super Contra** o **Super C** simplemente. Al igual que su predecesor, la traslación al NES fue un rotundo éxito que nos exigía reflejos veloces y nervios de acero para poder enfrentar a las fuerzas de **Red Falcon** en esta futurista historia de disparos y alienígenas de mal carácter. Por fortuna, los aguerridos **Bill Rizer** y **Lance Bean** traen una buena variedad de armas para acabar con todas las hordas de enemigos antes de que los conviertan en el desayuno de los extraterrestres. Curiosamente, los alienígenas que se presentan en esta serie están inspirados en los famosos Aliens; si no nos crees, checa la segunda foto.

En esta emocionante aventura llena de acción, disparos y enemigos, se puede disfrutar de la acción en 2D con perspectiva "por arriba" y "de lado", combatiendo a varios tipos de enemigos y los clásicos jefes de gran tamaño que normalmente tienen un punto débil que se va cubriendo de tiempo en tiempo. Un detalle que nos gusta mucho de esta entrega es, sin lugar a dudas, la emoción y reto que ofrece; había ocasiones en el primer juego de la serie en que tenías oportunidades de descansar un poco si eras lo suficientemente listo, pero en esta secuela esto es casi imposible. **Super C** es uno de nuestros **Contras** favoritos, siendo superado sólo por **Contra III: The Alien Wars**; por esta razón, te exhortamos a que lo conozcas si es que todavía no has tenido oportunidad de hacerlo y que añadas esta excelente opción de Konami a tu colección. Recuerda que **Super C** es uno de tantos juegos en donde sirve el famosísimo Konami Code.



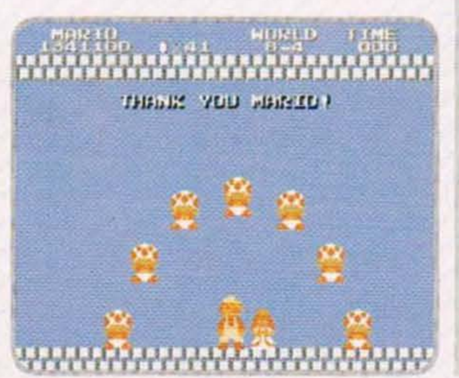


Super Mario Bros.: The Lost Levels NES

Como la mayoría recordarán, existió una secuela del increíblemente popular **Super Mario Bros.** que venía con nuestros NES allá en el Lejano Oriente; pero lamentablemente no se trajo a este continente, y en lugar de eso decidieron convertir a **Yume Kojo: Doki Doki Panic** en el **Super Mario Bros. 2** para América. Tiempo después, **SMB2** fue llevado a Japón bajo el nombre de **Super Mario USA** y nosotros tuvimos esta joya por primera vez en la recopilación/*remake* **Super Mario All Stars.**, para el Super Nintendo. Ahora, después de años de espera, **Super Mario Bros.: The Lost Levels** ha sido anunciado como uno de los títulos descargables para la Consola Virtual del Nintendo Wii; pero ojo, es la versión original de 8 bits, no la mejorada que vimos en **Super Mario All Stars**.

¿Qué podemos decirte? Estamos muy contentos por las decisiones que han tomado en Nintendo por traernos este tipo de juegos que jamás vimos en su forma original hace ya unos ayeres. **SMB2** fue considerado en su tiempo "demasiado difícil para los jugadores de Occidente", por su gran nivel de dificultad, pero con el tiempo se ha demostrado que esto no es cierto; todos los videojugadores de cualquier parte del mundo tenemos habilidad y sólo es cuestión de práctica y determinación para ser bueno en un juego. Si no tuviste oportunidad de jugarlo, es hora de que pongas a prueba tu propio nivel con **Super Mario Bros.: The Lost Levels**.





Shining Force: The Legacy of Great Intention Genesis

Mejor conocido simplemente como **Shining Force** "a secas", este RPG combina la estrategia con las aventuras épicas para ofrecer una experiencia diferente a los juegos del género que gozaban de una mayor popularidad y renombre. Curiosamente, **The Legacy of Great Intention** es cronológicamente el primero de la serie "**Shining**", pero el segundo en ser lanzado al mercado; el primero fue **Shining in the Darkness**, también para Sega Genesis. El *gameplay* entre estos dos títulos fue notable, pues **SitD** es un RPG al estilo de **Shadowgate**, mientras que **TLoGI** basa su *gameplay* en la estrategia por turnos, similar al de **Final Fantasy Tactics**.



Los gráficos son buenos; pero el estilo caricaturesco no le ayuda a darle seriedad a la trama y nos da la impresión de que se trata de un título para niños.... La música simplemente cumple su cometido. El *gameplay* es sencillo y no tardas en acoplarte a la forma de atacar y moverte, pero sí tenemos que decir que le falta ese "algo" que hizo grandes a las series de RPG como **Final Fantasy**. Para ser sinceros, no creemos que alguien se moleste si no lanzan los demás títulos de la saga para la Consola Virtual, pues de hecho, son muy poco conocidos y cuentan con una cantidad pequeña de seguidores; no es que **Shining Force** sea malo, simplemente te deja esperando más, especialmente después de haber jugado **Breath of Fire II**...









My Word Coach

¿QUÉ TAL ESTÁ TU VOCABULARIO?
MY WORD COACH ES UN VIDEOJUEGO BASTANTE INTERESANTE DE UBISOFT QUE NO PONDRÁ A PRUEBA TU PERICIA CON EL CONTROL, SINO TU VOCABULARIO Y ORTOGRAFÍA; SU INTENCIÓN ES QUE DESARROLLES TU HABILIDAD PARA COMUNICARTE CON CONFIANZA. OBVIAMENTE, TODO SE MANEJA EN INGLÉS, POR LO CUAL ES UNA EXCELENTE HERRAMIENTA PARA QUIENES QUIERAN MEJORAR SU CONOCIMIENTO DE ESTE IDIOMA. NO TE PREOCUPES SI TIENES HERMANOS O AMIGOS CON LOS QUE QUIERAS COMPARTIR TU JUEGO, PUES SE GUARDAN LOS DATOS DE TRES JUGADORES, Y NO SÓLO ESO, TAMBIÉN HAY INTERACCIÓN ENTRE LAS VERSIONES DE WII Y NDS, ASÍ QUE VAMOS A HABLARTE DE AMBAS PARA QUE CONOZCAS TODO LO QUE TIENE QUE OFRECERTE MY WORD COACH.

RETA A TUS NEURONAS

Como siempre lo hemos dicho, un buen juego no requiere de gráficos impresionantes ni una historia intrincada para ser entretenido. **My Word Coach** continúa con la temática de los juegos educativos como **Brain Age**, los cuales ejercitan a tu cerebro y retan a tu intelecto más que presentarte hordas de enemigos a quienes hay que eliminar. Ubisoft no se queda atrás con este título que presenta una buena gama de opciones para quienes gustan de los desafíos para la mente; pero no creas que se trata simplemente de una copia de **Brain Age** o **Big Brain Academy**; **My Word Coach** va un paso más allá de solamente calificar tus errores o aciertos, pues te enseña a cómo pronunciar las palabras y lleva a un nuevo nivel la forma de presentarte cada problema de una manera fresca y divertida. Realmente, no tienen por qué estar peleados estos juegos, se trata de buenas opciones lo suficientemente distintas entre sí como para opacarse la una a la otra.







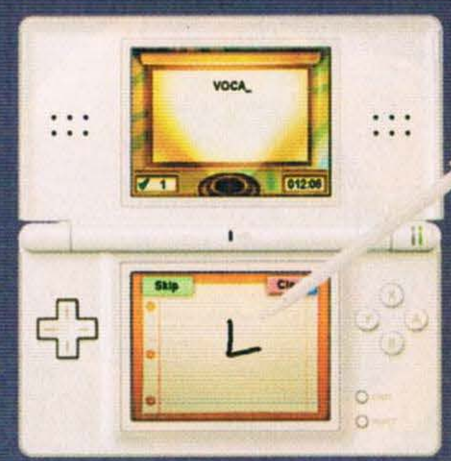


AL MAESTRO CON CARIÑO...

No importa si estás de viaje o en la comodidad de tu hogar; en cualquiera de las versiones que elijas deberás crear tu perfil para que se lleve una estadística de tu progreso en el juego. Anota tu nombre, fecha de nacimiento y tendrás a un maestro especializado en menos de lo que te imaginas. Este profesor virtual será tu acompañante en tus retos diarios; puedes elegir al que más te agrade del profesorado, pero no te vayas con la finta, todos son expertos en la materia, ¡y ninguno acepta sobornos!

¿CUÁL ES TU NIVEL?

Antes de que comiences con las desafiantes etapas de **My Word Coach**, debes responder varias preguntas para que el juego determine tu potencial de expresión. Dependiendo de tu nivel que tengas y el que vayas adquiriendo, se te irán asignando status que van casi desde analfabeta hasta poeta. Como podrás imaginarte, no necesitarás de gran ciencia para controlar todo en el mundo de **My Word Coach**; en el Wii deberás seleccionar tus respuestas con tan sólo un ademán con el Remote, mientras que en el NDS todo lo señalas con el *Stylus*.



NO HAGAS TRAMPA

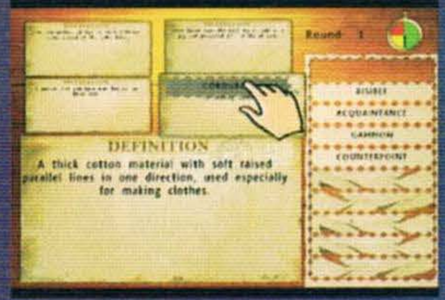
Hay de maestros a maestros, y todos alguna vez nos topamos con el clásico "profe barco" con el que cada uno copiaba; pero también está el(la) profesor(a), que parece que le daba clases al mismísimo Atila. Pues en **MWC** no encontrarás a un educador malencarado, pero tampoco podrás hacer trampas, pues algunas veces te pondrán preguntas en donde deberás responder si conoces o no una palabra (por ejemplo), pero todo está fríamente calculado para que digas la verdad; hay ciertas palabras sin significado que evitarán que pongas siempre que "sí" a todo. Si quieres ser calificado apropiadamente, tendrás que ser honesto en tus respuestas para no perder puntos.





NI TANTO QUE QUEME AL SANTO...

Cada versión de **My Word Coach** incluye varios modos en los que puedes medir tu vocabulario e irlo mejorando progresivamente. En uno de ellos debes completar una palabra al escribir la letra que le falta para que quede coherente; para ello debes usar tu Remote o tu *Stylus* como si fuera una lata de pintura en spray. Como podrás notar, es sumamente sencillo aprender a jugar **MWC**, lo cual es justamente la idea; crear un título que sea apto para todo tipo de videojugadores y que no tengan que memorizar comandos ni nada por el estilo. Claro que hay varios niveles de dificultad para mantener un estándar y que no sea aburrido para los veteranos del control, ni muy complicado para los más jóvenes o inexpertos.





USANDO TU NDS

El tener las dos versiones tiene sus recompensas; especialmente porque puedes usar el Nintendo DS para algunas de las actividades que se llevan a cabo en el Wii. La conectividad de ambos juegos es muy buena, pues si no te acomodas "dibujando" letras con el Remote, bien puedes hacerlo en la pantalla de tu NDS y ver cómo lo que vas escribiendo va apareciendo en tu televisor en tiempo real. Pero no te preocupes si no pudiste comprar la versión portátil; algunos modos pueden utilizar al NDS como herramienta sin necesidad de tener la tarjeta.

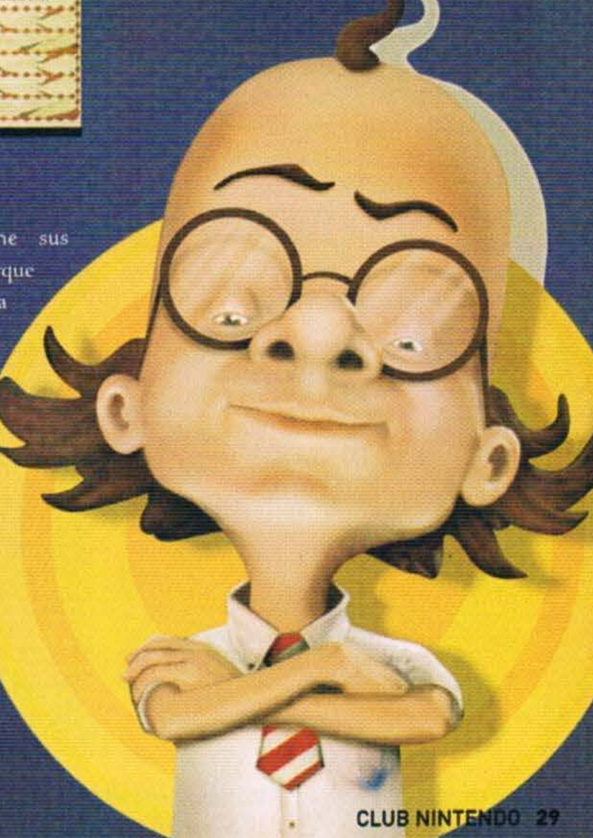
Datos de interés

-El inglés es un lenguaje originario de Inglaterra y es la primera lengua de países como Australia, Canadá, Irlanda, Nueva Zelanda, el Reino Unido y los Estados Unidos de América.

-El idioma inglés es considerado la segunda lengua en el resto del mundo, dominando casi todo tipo de comunicaciones, computación, ciencia, negocios, entretenimiento y otros medios.

-A diferencia de otros idiomas, el inglés casi no usa acentos o puntuaciones como las diéresis en sus palabras, salvo raras ocasiones o para elementos extranjeros.

-En muchos juegos, especialmente los del género RPG, algunos personajes usan formas de inglés antiguo para denotar algún tipo de casta o personalidad; por ejemplo usan "thou" en lugar de "you".





INVITA A TUS CUATES

My Word Coach para Wii contiene un divertido modo *multiplayer* para cuatro personas en donde podrán medir sus conocimientos y entretenerse durante horas corrigiendo palabras y otras actividades más. Un detalle que sí hay que mencionar es que cuando juegas con tus amigos o familiares las cosas se ponen realmente emocionantes, pues si no conoces bien las palabras o no tienes buenos reflejos para responder las preguntas rápidamente, te ganarán sin duda, por lo cual te recomendamos practicar bastante para que tengas un buen vocabulario y te defiendas en las contiendas para varios jugadores.

LETRAS DE BOLSILLO

En la versión portátil de **My Word Coach** hay también otros elementos que la hacen muy recomendable; los modos para varios jugadores son algo distintos, pero conservan el concepto del juego. Por ejemplo, uno de ellos es un puzzle estilo **Tetris** en donde van cayendo palabras y letras y tu misión es ordenarlas y acomodarlas para darles significado. Como en varios puzzles, también hay castigos que podrás enviarle a tus oponentes para ganar ventaja como bombas de letras y otras similares.

¡APRENDE NUEVAS PALABRAS!

Son más de 17,000 palabras y definiciones las incluidas en **My Word Coach**, así que puedes estar seguro de que te mantendrás entretenido durante un buen tiempo. Obviamente no compite contra una franquicia conocida en cuanto a historia, gráficos, ni música; pero sí es muy recomendable por su contenido educativo y lo consideramos una herramienta muy útil para aprender y mejorar el nivel de inglés de cada jugador. Hasta donde sabemos, también habrá una opción en español, pero más bien es como para que la gente de Estados Unidos aprenda nuestro idioma; de todos modos, estaremos al pendiente de esta versión, la cual sólo aparecerá para NDS.

¿Quién dice que los juegos no educan?

Los juegos educativos han aparecido casi desde que el primer videojuego vio la luz; hemos visto innumerables títulos con temáticas de aprendizaje o repaso en PC, NES, SNES y muchos otros sistemas más; aquí tenemos algunos ejemplos de cómo grandes figuras ayudan a aprender de una manera divertida a contar, a conocer las letras, dibujar y otras tantas actividades.



-Popeye no Eigo Asobi (Famicom)



-Mario´s Early Years: Fun With Letters (SNES)



-Donkey Kong Jr. Math (NES)

Los expertos comentan...



MASTER

Básicamente se trata de un título educativo que nos ofrece Ubisoft; aquí la ventaja es que podremos pulir nuestro conocimiento en el idioma español, que, aunque es nuestra lengua natal, siempre habrá palabras por aprender o técnicas para mejorar nuestra escritura. Para nuestro país, **My Word Coach** se llamará Mi Experto En, pero también habrá versiones en inglés y francés. Esta es una herramienta muy interesante para los pequeños y también para quienes queramos pasar un buen rato puliendo nuestras habilidades en las palabras.



CROW

Este tipo de juegos son bastante entretenidos, la verdad es que la idea es muy buena, parecida a la que Nintendo puso en marcha hace algunos meses en Japón con un título donde podías aprender inglés. Las actividades que debes realizar realmente exigen que estés concentrado, y aunque puedes pasarlas sencillamente, debes esforzarte si en verdad quieres aprender. Lo mejor de todo es que viene en español, no habrá pretextos para no ser un experto en la materia. Quizá no sea un juego para todos los estilos, pero te mantiene entretenido por un buen rato.



PANTEÓN

A mí me parece una excelente idea que tengamos más y más juegos educativos para que la gente que nada más no entiende que los videojuegos no "secan el cerebro" comprenda que son tan educativos como divertidos. Si quieres mejorar tu inglés, no puedes perderte esta genial herramienta; vale mucho la pena para quienes desean superarse y, de paso, disfrutar ratos de sano entretenimiento. Yo sé que muchos preferirán comprar un título de una franquicia conocida, pero los reto a que le den una oportunidad a **My Word Coach** y demuestren que no son hábiles sólo con el control.

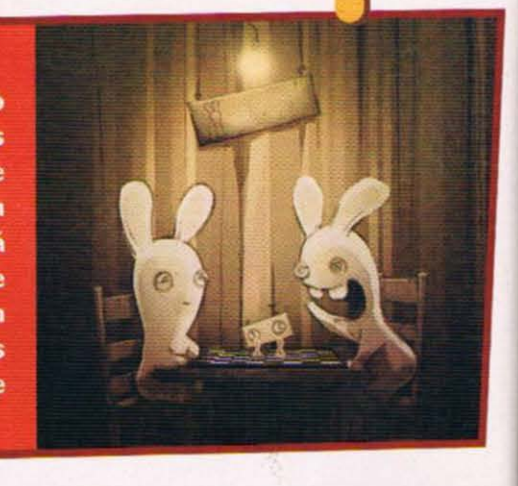

Wii
Jenga
World Tour
SYNERGEX
DE MÉXICO
RP
Visit www.esrb.org for more updated information.
CONTENT RATING www.esrb.org
ATARI
WAL*MART
SUPERCENTER
TOWER RECORDS
SEARS
CITY CLUB
Sanborns
Coppel
Mixup
SORIANA
BLOCKBUSTER
SAM'S CLUB
Co., LTD 2007 Todos los derechos reservados. ATARI, JENGA y logotipo de Atari están registrados como marcas de Atari Co., LTD™ y el logotipo de "Wii" es una marca de
endo. El icono de clasificación es una marca registrada de Entertainment Software Association. Todas las marcas son propiedad de sus respectivos propietarios.



RAYMAN RAVING RABBIDS 2

Los conejos vienen por la revancha

Así como cuando tú sales de una fiesta y ya estás pensando en cuándo va a ser la próxima, nuestros simpáticos y poco ortodoxos invasores escogieron noviembre como la fecha para regresar con sus planes de conquista terrestre en Rayman Raving Rabbids 2 para Wii (también habrá una adaptación para Nintendo DS). Este entretenido juego gozará de nuevos minijuegos y una gran cantidad de detalles interesantes que lo hacen superior a su antecesor (tanto en variedad de retos como en diversión y parodias); ¿estás listo para enfrentar esta locura? ¿Tienes el teléfono de un psiquiatra a la mano? ¡Si es así, checa la siguiente información y prepárate para luchar contra estos conejos!

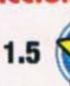
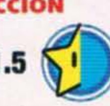




GRÁFICOS 1.0

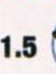



ADICCIÓN 1.5

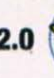


DIFICULTAD 1.5



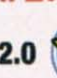



VARIEDAD 2.0






MULTIPLAYER 2.0





RANKING CN 8.0



Ahora la conquista apunta a nuestro mundo

En la primera entrega, los conejos trataron de apoderarse del universo de **Rayman**, pero su plan se vio mermado por las habilidades del personaje creado por Michel Ancel; es curioso, pero a pesar de que lleva el nombre de **Rayman**, los conejos se roban las cámaras brutalmente, tanto que en la secuela notaremos menos presencia del titular y más acción de los dementes seres, quienes buscarán atacar con su plan B ahora al invadir al planeta Tierra. Ellos han puesto su base de operaciones en un lugar estratégico... el centro comercial. Como parte del adiestramiento, los conejos deberán realizar diversas misiones alrededor del orbe para ayudarles en su idea bárbara de conquistar al mundo. Estas pequeñas criaturas también intentarán estudiar el comportamiento humano al imitar todo lo que hagamos, pero imprimiendo su poco convencional "estilo conejo", sin lógica, sin reglas, sin sentido, pero muy divertido.







Compañía: **Ubisoft**
Desarrollador: **Ubisoft**
Categoría: **Acción**







El maestro del disfraz

Los conejos se dejarán llevar por el color de nuestro mundo, un sitio tan folklórico y diverso del que querrán ser parte y adoptarán muchas de nuestras costumbres para su plan de conquista; asimismo, **Rayman** también deberá pensar en cómo infiltrarse a ese desquiciado grupo, no quedando otra opción que disfrazarse como uno de ellos para pasar inadvertido y derrumbar los sueños de los invasores. El juego cuenta con aproximadamente 60 nuevos minijuegos que hacen referencia a la cultura popular de nuestro mundo, con lo cual podrás esperar muchas parodias y grandes momentos de entretenimiento. De igual forma, se ha creado un novedoso modo tipo party, que podrás jugar de manera cooperativa o competir contra hasta cuatro de tus amigos simultáneamente.



¡La vuelta al mundo en 60 minijuegos! Ahora que Rayman está de visita en nuestro planeta, podrás ayudarlo en su odisea por vencer a los conejos al mismo tiempo que visitas diferentes lugares como Europa, Asia y Estados Unidos. No confíes en nadie, todos pueden ser un conejo en potencia.



Raving Rabbids no sería lo mismo sin las cualidades especiales del control remoto y Nunchuk del Wii, de hecho, los ports que se han hecho para otras consolas no tuvieron el mismo efecto porque básicamente el juego se concibió para las gesticulaciones, eso es lo que realmente le da vida (aparte de lo hilarante de las situaciones) y para la secuela se hace aún más énfasis en explotar esta ventaja, es decir, ahora podrás disfrutar de ocho nuevos estilos de *gameplay* que van desde agitar los controles, precisión, destreza y balance, por mencionar algunos. ¿Y por qué decimos "maestro del disfraz"? ¡Fácil! Otro de los detalles que hacen de este título un verdadero santuario a la risa (no te pongas celoso, Ortiz de Pinedo) son las múltiples caracterizaciones de **Rayman**, usando más de 110 ítems que incluyen piel, gorros, accesorios y prendas para vestirlo y crear tu propio **Rabbid** de entre miles de combinaciones.

Todo conejo debe saber:

- El conejo europeo es la única especie que ha sido domesticada por el hombre.
- **Rayman** surgió en 1994 de los bocetos de Michel Ancel, un joven y novato diseñador gráfico, quien gusta de los cuentos de hadas rusos, chinos y celtas.
- **Rayman 2: The Great Escape** fue el primer título de la serie que salió para Nintendo (GBA, N64 y NDS).
- El primer **Raving Rabbids** contenía canciones de Dick Dale, Chic, Cyndi Lauper, Naughty by Nature, Ritchie Valens y Mark Griskey.
- Uno de los *trailers* originales de **RRR2** hace parodia a la película **Tansformers**, si tienes curiosidad lo puedes ver en www.youtube.com.
- Algunos otros conejos famosos son: **El Conejo Blas**, **Bugs Bunny**, el Conejo de la Luna, **"El Conejo"** (ex colaborador de CN) y **Roger Rabbit**.

Hay minijuegos en donde los conejos se pondrán a rockear haciendo covers de Deep Purple (entre otras bandas populares), usando el Wiimote como guitarra, batería o micrófono. ¡Rock band y Guitar Hero, prepárense!

Los minijuegos: variedad y diversión garantizadas

Si pensabas que ordeñar una vaca, dispararle a los conejos al estilo Viejo Oeste o con un líquido anaranjado, cerrarles la puerta de los baños o bailar al ritmo de Dick Dale & The Deltones era lo mejor que podrían hacer estos seres por captar tu atención, espera a que veas sus nuevos planes de conquista, estarán más alocados que colegialas en *springbreak*. En el caso de la música, puedes elegir los típicos instrumentos y dependiendo de ello serán las acciones que hagas en pantalla, ya sea agitar los controles o girándolos, pero el ritmo lo tomas en serio al iniciar la canción, muy al estilo **Dance Dance Revolution**, es decir, bajarán los íconos [Nunchuk o Wiimote] y deberás marcar el movimiento en el momento exacto en que el icono toque la casilla.





En otro pondrás a prueba tus dotes de beisbolista: un conejo correrá por las bases y cuando se acerque a *home*, tendrás que batearlo con todas tus fuerzas; uno más se desarrolla en un restaurante italiano, aquí necesitas llevarle unos aperitivos (que están del tamaño de los sándwiches que se preparan **Scooby** y **Shaggy**) a un clon de **Vito Corleone**; el objetivo es que en el camino no se te caiga ni un trozo de jitomate. Ahora bien, si quieres acción tipo rodeo, la encontrarás cuando los conejos se suban no sólo a un toro, sino también a un puerco, borrego o vaca (siempre con sus curiosos atuendos que parodian a personajes como **Sam Fisher**, **Spider-Man**, **Naruto** y **Ken**, entre otros); tú debes agitar el control -de arriba hacia abajo- para que los vaqueros reboten una y otra vez.

También encontrarás competencias de futbol americano, natación, fiesta en la oficina (cuando el jefe no está) y uno de lavar la ropa en un río, claro, el desintoxicar tus boxers nunca te había causado tanta gracia.

Referencias:

Los conejos no llegaron bailando ricachá, pero aprenderán muchas cosas en este pintoresco planeta, conocerán a nuestros héroes y figuras de la cultura popular; ¿será que con estos trajes pasarán inadvertidos? Lo dudo, pero al menos te sacarán una que otra risa.



Rabbid Cabaretero:

Para atacar a todos los estratos, estos singulares personajes tomarán actitudes tan curiosas como su disfraz de "Cabaret". Me pregunto si habrán sido inspiradas por **Liza Minelli** o **Itati Cantoral** (por su actuación en Cabaret), esa es una incógnita que seguramente su psiquiatra (o tú, si eres tan valiente de preguntarles y estás dispuesto a que te arrojen una zapatilla puntiaguda) podrá resolver.



Rabbid Elvis:

¿Quién mejor que "El Rey" para ponerle ritmo al juego? Podríamos pensar que se trata de una imitación de Elvis Presley en su *look* de **Jailhouse Rock** o de **James Dean**, pero lo que sí nos queda claro es que los conejos tienen estilo y ganas de pasársela bien, digo, si vas a conquistar un planeta, ¿por qué no hacerlo con una de las figuras más importantes? (Lástima, Pedro Infante, no fuiste requerido esta vez).



Rabbid Peleador Callejero:

Dicen que cualquier parecido con la realidad es pura casualidad, pero también comentan: "camina como pato, grazna como pato, ¡debe ser pato!" Así que en esta ocasión los esquizofrénicos invasores darán una buena pelea e incluso se disfrazarán de luchadores callejeros típicos de videojuegos. ¡Toma eso, **Ryu**, te pasó lo que a Pedrito!



Rabbid Zombi:

Así como en **War of the Worlds**, los invasores no contaban con nuestras enfermedades y probablemente algunos fueron infectados por un Virus-Terrícola, el resultado, un desquiciado cone-zombi. Es eso o de plano los pobres parranderos se pusieron una tremenda cogorza, además de comer tacos callejeros y ahora ni una pastilla efervescente los cura; su lema: "No tengo cara para llegar a mi casa".

Los expertos comentan...



MASTER

El primer juego de **Rayman** con estos conejos locos estuvo muy bien trabajado, es divertido, pero sólo por un tiempo; creo que su principal problema es que es demasiado simple, no te exige mucho, pero eso ya ha sido corregido para esta nueva versión, ahora hay minijuegos más elaborados, de hecho hay uno donde tienes que llevar el ritmo de toda una banda, y si no estás concentrado quedas fuera. Otro punto interesante son las parodias que maneja, podremos ver de personajes famosos como **Naruto** o **Ken**, de **Street Fighter**.



CROW

Si de locura se trata, no tienes que recurrir a Chevy Chase para conseguirla, simplemente déjate llevar por las aventuras de estos frenéticos conejos que regresan por más acción y planes de conquista en **RRR2** para Nintendo Wii, el juego es mucho más entretenido y variado que el pasado, y se convierte en una excelente opción para el juego en grupo. Gráficamente no tendrá la espectacularidad de un **Metroid Prime**, no obstante, bajo el contexto en que se desenvuelve, queda perfecto, los sonidos y *tracks* de audio te hacen el juego más dinámico y menos monótono, en fin, una vez que lo tengas, podrá pasar el tiempo y es seguro que lo mantendrás dentro de tus favoritos para la fiesta.



PANTEÓN

No cabe duda que un buen juego no tiene que tener héroes legendarios ni sangre a borbotones para ser muy divertido y recomendable; los conejos locos regresan en esta nueva y jocosa aventura que sobrepasa en entretenimiento y diversión a su antecesor. Me gustaron mucho los minijuegos tan graciosos en los que puedes competir con toda tu familia y/o amigos y pasar horas y horas de sano entretenimiento. **¡Rayman Raving Rabbids 2** es un viaje surrealista lleno de locura y risas garantizadas!



Busca más contenido en: www.movilisto.com.mx

LO MÁS DESCARGADO!!!

¡Recibe el juego más divertido en tu celular! Garfield — Envía NINJUEGO GARFIELD al 44222

RAMBO el juego más BRUTAL — Envía NINJUEGO RAMBO al 44222

Recibe el TONO, la ANIMACIÓN y la HISTORIA del GRUPO — Envía NINRODILLAS al 22333. Costo x sms $ 50,00 iva inc.

¡Nuevas animaciones para enamorar! — Envía NINANIMACION LOVE5 al 81818. Costo x sms $ 15.00 iva inc.

CÓMO DESCARGAR CONTENIDO

1. Verifica la compatibilidad de tu celular. Envía NINCOMPA al 31313
2. Para los servicios multimedia deberás tener configurado y habilitado el servicio WAP
3. Una vez que hayas recibido tu producto selecciona entre las opciones GUARDAR y DESCARGAR.

LO NUEVO!! 81818

Costo x sms $ 15.00 iva inc.

Envía NINFONDO PIN al 81818

ANIMACIONES 81818

Costo x sms $ 15.00 iva inc.

Envía NINANIMACION espacio y el CODIGO de la animación que quieras al 81818 Ejemplo: NINANIMACION LATIDOS

NAVIDAD



NEÓN DESTELLOS




FONDONOMBRES 81818

Costo x sms $ 15.00 iva inc.

Envía NINFONDONOMBRE espacio el CODIGO tu NOMBRE al 81818 Ejemplo: NINFONDONOMBRE OSO TANIA

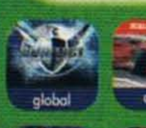
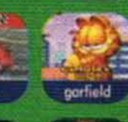





JUEGOS PREMIUM 44222

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 44222 Ejemplo: NINJUEGO GARFIELD

Todos los juegos requieren 2 sms de $ 23.00 iva inc. c/u







MUSICA 81818

Costo x sms $ 15.00 iva inc.

Envía NINPOLITONO ó NINTONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: NINPOLITONO RODILLAS / NINTONO RODILLAS

TOP10

	nombre	código
1	De rodillas te pido/ Alegres de la Sierra	rodillas
2	Ella y yo/Aventura con Don Omar	ellayyo
3	Vete ya / Valentín Elizalde	vete
4	De Contrabando / Jenni Rivera	contra
5	Intocable / Aleks Syntek	intocable
6	Qué hago yo / Ha-Ash	hago
7	Angelito / Don Omar	angelito
8	Te voy a perder / Alejandro Fernández	perder
9	Coleccionista de canciones / Camila	canciones
10	Soy así / Valentín Elizalde	soyasi

LO NUEVO

nombre	código
Die another day / Madonna	day
Gimme more / Britney Spears	more
I say a little prayer for you/Dionne Warwick	boda
Losing my religion / R.E.M.	losing
No me digas que no / Nikki Clan	digas
Alguien soy yo / Enrique Iglesias	alguien
Besame sin miedo / RBD	besame
Hoy ya me voy / Kany García	mevoy
Ojalá pudiera borrarte / Maná	borrarte
Se fue / El trono de México	sefue

LO MEJOR

nombre	código
Morena mía / Miguel Bosé y Julieta Venegas	moreno
Imagine / John Lennon	imagine
Volverte a amar / Alejandra Guzmán	volverte
Adiós a mi amante / Montez de Durango	adios
Noche de entierro / Luny Tunes	entierro
Pobre diablo/Don Omar	diablo
Si yo fuera él / Cardenales de Nuevo León	fuera
Mi credo / K-Paz de la Sierra	credo
Un caballero / K-paz de la Sierra	caballero
Abeja Reina / Banda El Limón	abeja

CINE Y TV

nombre	código
Tubular bells (El exorcista) / Mike Oldfield	exor
Smallville (Save me) / Remy Zero	smallville
El bueno, el malo y el feo	bueno
My heart will go on (Titanic) / Celine Dion	titanic
La pantera rosa / Henry Mancini	pantera
Harry Potter / John Williams	harry
Star Wars / John Williams	starwars
Los Pitufos	pitufos

SONITONOS NAVIDEÑOS

Envía NINSONITONO espacio y el CODIGO al 81818 Ejemplo: NINSONITONO DALE

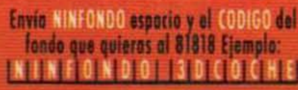
Costo x sms $15.00 iva inc.

nombre	código
Dale, dale, dale super chido	dale
Jojojoj feliz Navidad	feliznavidad
Esta navidad te doy tu noche buena	nochebuena
Odio la navidad, odio la navidad	grinch
Cuchurrumi se estan metiendo por la chimenea..	asaltosanta
En el nombre del ebrio..	ebrio
Soy rodolfo me dicen el reno y la noche amas	erarodolfo

TOP FONDOS 81818

Costo x sms $ 15.00 iva inc.

Envía NINFONDO espacio y el CODIGO del fondo que quieras al 81818 Ejemplo: NINFONDO 3DCOCHE








CHAT AMIGOS 31313

x mensaje $ 3,50 iva inc.

¡Conoce gente nueva y chatea por sms!

¡Chicos y chicas de tu ciudad!

Envía NINCHAT al 31313



TEXTOS 22333

2 sms diarios/ 60 Mensajes /$ 50.00 iva inc.



CHISTES ¡No pararás de reír! — Envía NINCHISTE al 22333

PIROPOS ¡Los más románticos! — Envía NINPIROPO al 22333

TERROR — Envía NINMIEDO al 22333

POEMA PERSONALIZADO ¡Envíale un poema con su nombre! Envía NINPOEMA espacio y tu NOMBRE al 22333



JUEGOS 54040

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 54040 Ejemplo:

Todos los juegos requieren 1 sms de $ 30,00 iva inc















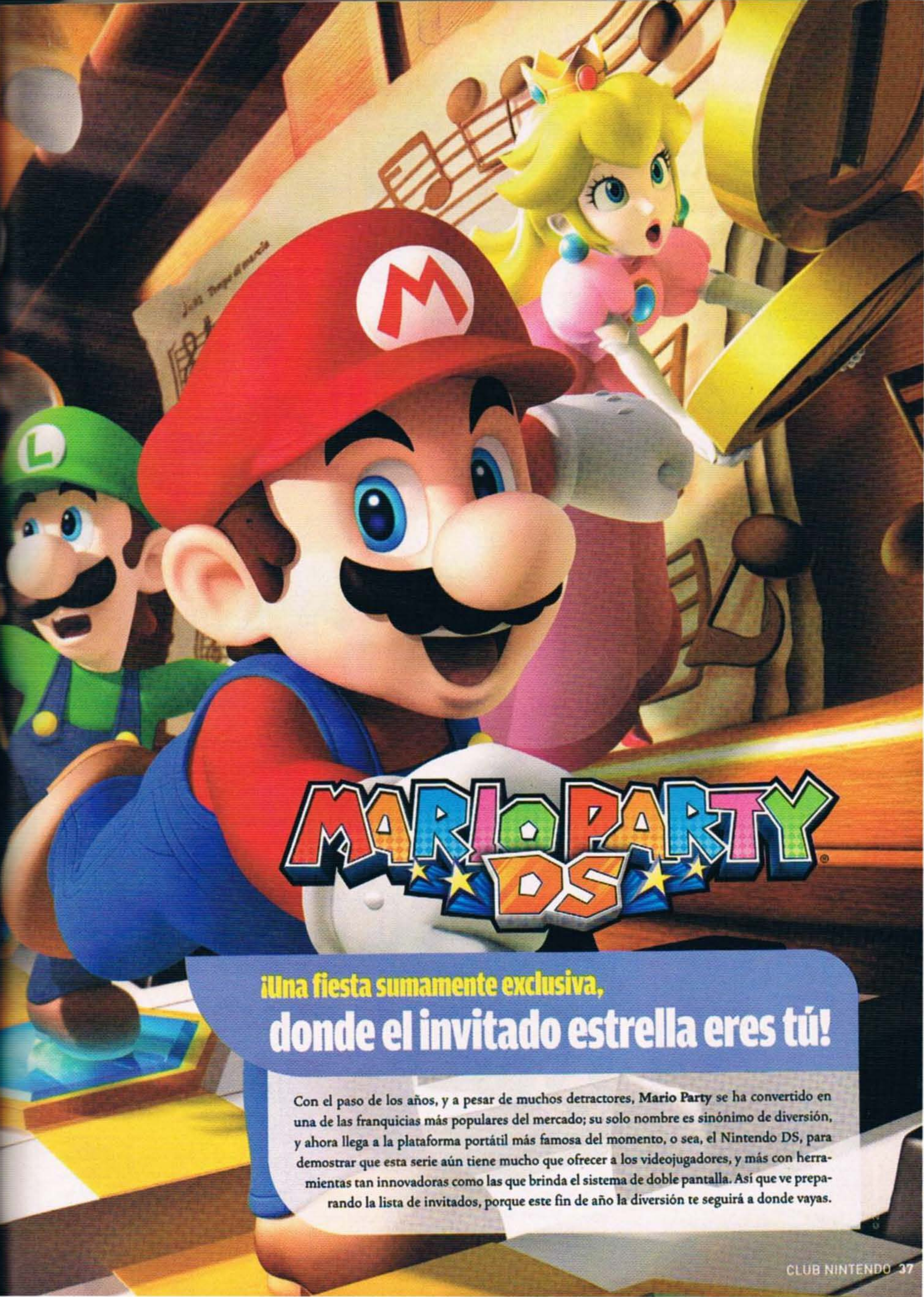









Nuestra Portada
Compañía: Nintendo.
Desarrollador:
Hudson Soft.
Clasificación: Everyone.
Categoría: Tablero.
Jugadores: 1-4.



¡Una fiesta sumamente exclusiva, donde el invitado estrella eres tú!

Con el paso de los años, y a pesar de muchos detractores, **Mario Party** se ha convertido en una de las franquicias más populares del mercado; su solo nombre es sinónimo de diversión, y ahora llega a la plataforma portátil más famosa del momento, o sea, el Nintendo DS, para demostrar que esta serie aún tiene mucho que ofrecer a los videojugadores, y más con herramientas tan innovadoras como las que brinda el sistema de doble pantalla. Así que ve preparando la lista de invitados, porque este fin de año la diversión te seguirá a donde vayas.

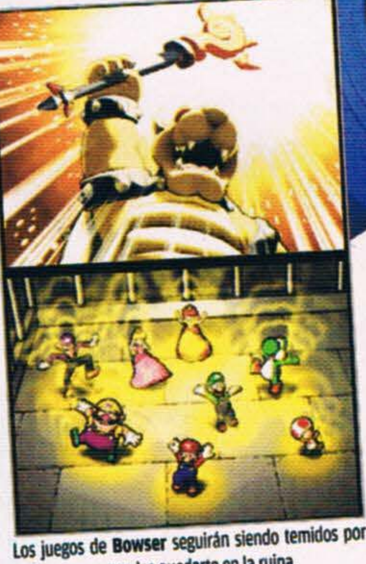
Haciendo memoria...

Si tienen buena memoria, recordarán que este no es el primer **Mario Party** que aparece en sistemas portátiles; antes ya había salido una versión para Game Boy Advance, que aunque buena, dejaba de lado muchos aspectos que han hecho grande a la serie, siendo el más notorio la carencia de una modalidad para cuatro jugadores simultáneos; sólo contaba con una opción para dos, lo que limitaba bastante la estrategia en los tableros, los cuales, por cierto, no eran tan elaborados como en los juegos de Nintendo GameCube o Nintendo 64, pero ahora parece que ese sabor agridulce quedará en el pasado con **Mario Party DS**.

Cuando **Mario** y sus amigos se disponían a realizar una gran celebración, de pronto se dan cuenta que todas las locaciones de la fiesta se han convertido en tableros de juego, pero lo grave es que los invitados han reducido su tamaño de manera misteriosa, y ahora deben competir entre ellos para reunir unos cristales mágicos y regresar a la normalidad... sí, todos lo sabemos, la historia nunca ha sido el punto fuerte de estos juegos, pero no hay problema ya que, como siempre, lo compensa con el excelente *gameplay*.



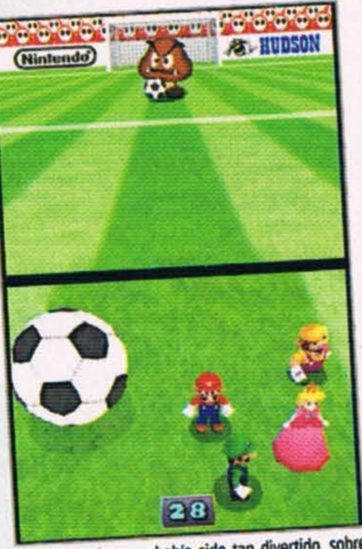
La estructura de los tableros ahora es más compleja, con giros y atajos a cada paso que des.



Los juegos de **Bowser** seguirán siendo temidos por todos, ya que puedes quedarte en la ruina.



Para avanzar necesitarás más que tu habilidad, también de tus pulmones para apagar las velas.



Meter un gol nunca había sido tan divertido, sobre todo porque vencer a **Goomba** no es cosa sencilla.

El área de juego

Los tableros en esta ocasión merecen una mención especial, ya que no son como los que estamos acostumbrados a ver, pues ahora están ambientados con objetos comunes, como sillas, pianos, etc., pero que lucen gigantes debido al tamaño de los personajes. Como es costumbre, al iniciar sólo vas a poder elegir entre unos cuantos tableros, pero al ir avanzando podrás habilitar otros, con estructuras más complejas, que te harán revisar el mapa varias veces para no perder de vista la cotizada estrella.

Ahora pasemos a la parte fundamental del título, los minijuegos; todos son nuevos, quizá algunos basados en los clásicos de pasadas entregas, pero no existe uno solo que esté repetido, y se debe principalmente a que todos están diseñados para sacar ventaja de la doble pantalla, el *Stylus* y hasta el micrófono. Todo lo anterior te mantiene jugando por horas, ya que como sabes, los minijuegos aparecen al azar dependiendo las casillas en las que hayan caído los competidores; así que debes jugar varias partidas para poder conocerlos por completo.


Las carreras de obstáculos siguen presentes, para salir con la victoria sólo necesitas de ritmo.


Pocos juegos para el Nintendo DS son tan emocionantes como éste; nada está seguro hasta el final.


La variedad de minijuegos es muy buena, todos usan las ventajas del sistema de manera única.



La variedad es la principal carta de presentación

Para que comprendas mejor el uso del NDS en este juego, te vamos a comentar un poco sobre algunos minijuegos. Hay uno donde un **Shy Guy** está preparando un trozo de carne en una parrilla, y nuestros personajes aparecerán sobre el alimento en movimiento, pero con el *Stylus* debemos intentar no caer en el fuego. Otro muy divertido nos coloca en un laberinto formado por velas, y para poder avanzar debemos brincar en cada una de ellas, pero antes tenemos que apagar la llama, y eso se logra soplando por medio del micrófono.

Con el par de ejemplos anteriores te puedes dar una buena idea de lo ingenioso de los minijuegos, y podemos decirte que conforme avances te quedarás sorprendido de todos los usos del sistema; habrá ocasiones en que se combinen varias cualidades, pero lo mejor de todo es que a pesar de eso no es algo complicado o tedioso; como ya mencionamos, el *gameplay* es muy sencillo, tanto que es un título que puede jugar cualquier persona e igual se van a divertir; eso es una característica que vale mucho resaltar de **MPDS**.



La innovación en Mario Party

Cada juego de **Mario Party** que ha salido ha incluido mejoras en su estructura o *gameplay* para ofrecernos una experiencia de juego más placentera. A continuación te mencionamos las que a nuestro parecer han sido las versiones más significativas.

Mario Party, Nintendo 64, 1999: Este primer juego de la saga originó todo un estilo de juego, algo similar a lo que pasó con **Mario Kart**; fue tal el éxito de esta edición, que originó varios "clones" para otros sistemas, entre ellos **Sonic Shuffle** y **Fusion Frenzy**, pero ninguno con los resultados de la serie de **Mario**.

Mario Party 4, Nintendo GameCube, 2002: Después de tres ediciones la saga da el salto a una nueva generación. Esta versión incluía tantos ítems y casillas especiales, que se ha vuelto la más estratégica de todas; sin duda un gran salto en la franquicia, donde se notó el poder del Cubo en las diferentes actividades que se incluyeron.

Mario Party 6, Nintendo GameCube, 2005: La sexta entrega de la serie significó una de las innovaciones más recordadas de los **MP**, ya que se incluía un micrófono, con el cual podíamos dar órdenes en ciertos minijuegos; su uso era sencillo, y aunque no a todos les agradó, representó un paso hacia adelante.

Mario Party 8, Wii, 2007: Desde que se anunció este juego todos lo esperábamos con ansias, más después de haber jugado **Wario Ware**, y la verdad es que respondió de buena manera a las expectativas; se usa el control del Wii para cada uno de los minijuegos de manera distinta, los minijuegos son tan divertidos que nos hacen olvidar que no estamos usando botones en ciertos momentos. Es en definitiva la evolución que se esperaba, pero seguro que lo mejorarán para **Mario Party 9**.

Cada participante juega para ganar... solo

El modo para un jugador es bueno, ideal para viajes o mientras esperas a que avance la fila del banco; pero sin duda su mejor cualidad está en el modo *multiplayer*, donde pueden competir hasta cuatro personas de manera simultánea (se puede usar una sola tarjeta de juego, pero con cuatro se obtienen mejores opciones); ya sea que sólo elijas jugar un rato en los minijuegos o que decidas aventarte una partida de 50 tiradas; pero con cualquiera te garantizamos que la pasarás genial, gracias a que la mecánica de los juegos te obliga a estar pendiente cada segundo, ya que si te distraes un solo momento puedes estar entregando la victoria.

Ahora que si estás sólo con un amigo o con tu hermano, lo ideal es el *Puzzle Mode*, una opción que permite una sana competencia entre dos jugadores, en seis diferentes tipos de minijuegos. Si te estás preguntando por qué sólo seis y no más, se debe a que son *remakes* de juegos que pudimos disfrutar en los otros capítulos, y que se han vuelto ya unos clásicos. La gran diferencia la vamos a encontrar en la manera de jugar, ya que todo se ha adaptado a la pantalla táctil, lo que de verdad les viene muy bien.

Cuando jugabas cualquier edición de **Mario Party**, una vez que terminabas algún tablero y te convertías en el rey de la fiesta, no había mucho más que hacer, es decir, no tenías otro reconocimiento o algo que constatara tu triunfo. Pero eso ya es cosa del pasado, por fin tendrás algo que presumir... mostrar a tus amigos. Por cada logro que obtengas, podrás desbloquear extras bastante interesantes, como figuras de los personajes, una galería con arte del juego, además de algunos cinemas con escenas curiosas; sin duda un excelente aliciente para que termines el título al cien por ciento.



En estos tiempos que vivimos actualmente, se nos hace de lo más normal ver a los personajes de Nintendo participando juntos en varias actividades o deportes, y como ejemplos tenemos **Mario Kart**, **Smash Bros**, **Mario Baseball** o **Mario Strikers**, pero en los tiempos del NES, eso no era algo común, por lo cual cuando ocurrió, fue bastante sorpresivo; ¿sabes en qué título fue?; ¿no?, pues bien, se los diremos en el siguiente número... no es cierto, ¡ja, ja! Esto ocurrió en el juego de **Tetris** para NES: cuando superabas el nivel 9, salían bailando **Donkey**, **Mario**, **Link** y **Kid Icarus**, entre otros; si tienes el juego, puedes comprobarlo.





Todos los amigos de **Mario** están listos para la fiesta, así que más vale que prepares tus invitaciones.



El hecho de que tu tamaño sea menor al de costumbre, da pauta a minijuegos muy curiosos como este.



Si creías que en los tableros no correrías peligro, estás en un grave error, ahora debes cuidarte siempre.

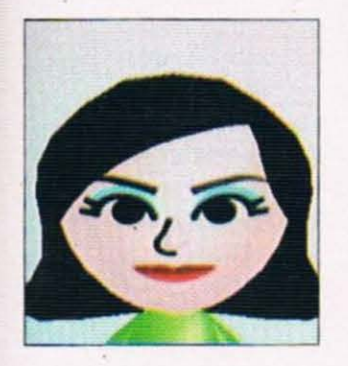
La estrategia es básica

En ciertas partes de los tableros encontrarás ítems que pueden mejorar la situación en la que te encuentres, y es en ellos donde se decide gran parte de la victoria. No debes usarlos solamente "porque sí", tienes que pensar muy bien el momento para hacerlo, por ejemplo, siempre revisa los ítems que tengan tus contrincantes, ya que en ocasiones tienen alguno que pueda defenderlos del ataque que planeas; otro tip básico es que no dejes de comprar en cuanto llegues a las tiendas del juego, porque el dinero que estés guardando lo puedes perder en una tirada, así que es mejor invertirlo.

Mario Party DS es un juego excelente; el hecho de que cada minijuego sea nuevo le da un gran valor, sobre todo por el *gameplay* tan sencillo, que te invita a no parar sino hasta terminarlo. Su modalidad para cuatro jugadores lo vuelve indispensable para las salidas, y aunque hubiera sido perfecto que incluyera una opción para jugar en línea, no es algo fundamental; si te gustó **Wario Ware Touched!** tienes que jugar **Mario Party DS**, que lleva el concepto de minijuegos a un nuevo nivel de diversión.

"Es la primera vez que disfruto un videojuego"

Gabriela Romero



Mi historia Wii. *Gabriela Romero*

Hacía mucho tiempo que no agarraba un control de videojuegos; ahora con el Wii es muy distinto. Desde la primera vez que lo jugué me gustó, es muy intuitivo. El solo hecho de poder jugar haciendo los movimientos naturales de un deporte como el tenis o el boliche, lo hace divertido desde cualquier punto de vista. Con mi familia paso muchos momentos agradables; es un sistema de videojuegos que nos mantiene en movimiento. Ahora ya no veo complicaciones en el uso de un control; es tiempo de invitar a mis amigas a que jueguen con el Wii.

Dinos tu historia Wii. www.clubnintendomx.com





MARIADOS

De nueva cuenta estamos aquí, resolviendo las dudas de nuestros lectores. Recuerda que tú también nos puedes hacer llegar tus preguntas a nuestro correo electrónico o a la dirección de nuestra revista para que sean publicadas; pero eso sí, trata de ser específico para que podamos ayudarte mejor. En esta ocasión tenemos una buena variedad de cuestiones acerca de varios títulos, así que comenzaremos con ellas para aclararlas de una vez.



Acabo de conseguir el juego **Beach Spikers** para el Nintendo GameCube, y un amigo me dijo que hay unos passwords para obtener personajes ocultos; ¿es esto cierto o me están tomando el pelo?

S.D.C.
Querétaro, Qro.

Déjanos decirte que, efectivamente, hay varios passwords, pero no son exactamente "nuevos personajes", sino que te habilitarán más elementos para editar a tus jugadoras. Debes poner cada palabra como nombre de tu personaje en el modo de edición; si lo haces correctamente, escucharás un sonido y el password desaparecerá para que puedas poner otro password, o bien, el nombre de tu jugadora.

Password:	Habilita:
JUSTICE	Uniformes 105 y 106 Lentes 94
DAYTONA	Uniformes 107 y 108
FVIPERS	Uniformes 109 y 110 Cabello 75 Rostro 51
ARAKATA	Uniformes 111 y 113 Cabello 76 Rostro 52
PHANTA2	Uniformes 114 y 115 Cabello 77 Rostro 53
OHTORII	Uniformes 116 y 117



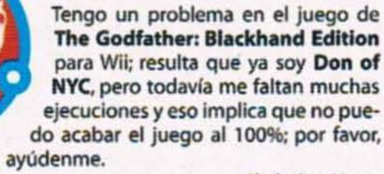


Hola a todos. Iré al grano: necesitaría saber los códigos del juego para GBA: **Lego Star Wars II The Original Trilogy**, si no es mucha molestia.

Álvaro Soliz
La Paz, Bolivia

Aquí te damos los códigos que puedes usar para este juego, pero recuerda que las demás cosas las debes ir comprando con los studs que juntas en el modo de historia.

Código:	Habilita:
27000	Alderaan
08433	Carbonite Chamber
52577	Death Star
52583	Death Star 2
80500	Death Star Hanger
51999	Death Star Subsector 1
20876	Emperor's Lair
31299	Ewok Village
89910	Millenium Falcon
82434	Mos Eisley
13197	Mos Eisley Cantina
40214	Obi wan's House
61806	Sensor Balcony
50250	The Dark Cave
11911	Trash Compactor
80873	Bubble Blaster
70546	Dancing Girl
75046	Jedi Spirit
11340	Sith Mode
01138	Película del final
42352	Wampa Cave
06881	Yoda's Hut



Tengo un problema en el juego de **The Godfather: Blackhand Edition** para Wii; resulta que ya soy **Don of NYC**, pero todavía me faltan muchas ejecuciones y eso implica que no puedo acabar el juego al 100%; por favor, ayúdenme.

Christian Horn
Vía correo electrónico

No te preocupes, Christian, aquí te diremos la forma de realizar todas las ejecuciones de este juego, pero recuerda que en algunas necesitarás ciertas armas para llevarlas a cabo. Si te hacen falta enemigos, recuerda que están los favores que le haces a la gente, contratos y demás bonus que implican a otros gángsteres.

1. Blackhand
Golpea a un enemigo hasta que lo mandes al otro mundo usando sólo puñetazos y patadas.

2. Barehanded Standing
Ejecuta al gángster manteniéndolo de pie mientras lo acabas sin arma alguna.

3. Barehanded Kneeling
Termina con el enemigo sin armas, pero mientras esté de rodillas.

4. Blackhand Grapple
Golpea hasta la muerte a tu adversario mientras lo estás sujetando.

5. Hard Head
Sujeta a tu oponente y azótale la cabeza contra alguna superficie dura como una lápida, por ejemplo.

6. Wallpapered
Toma a un gángster y azótalo contra un muro o pared hasta que termines con su vida.

7. Last Gasp
Simplemente estrangula al personaje con tus manos.

8. Silent Assassin
Equipa el cable y acércate a un enemigo manteniéndote agachado; sujétalo por detrás y estrangúlalo hasta dejarlo sin vida.

9. Watch Your Step
Sujeta al enemigo y arrójalo desde una azotea o piso superior para ocasionarle la muerte; sólo asegúrate de que la caída lo mate, pues si sobrevive no te contará la ejecución.

10. Stained Glass
Esta ejecución es similar a la anterior, pero tienes que arrojarlo a través de una ventana para que pueda contar como válida.

11. Road Rage
Arrolla a un gángster con un automóvil; recuerda que debes acabar con su vida de esta forma, si sobrevive al atropellamiento no valdrá la ejecución.

12. Traffic Accident
Golpea a un enemigo hasta que le quede poca vida, ahora llévatelo a la calle y arrójalo de manera que caiga en el camino de un automóvil para que éste sea el objeto de su muerte.

13. Over Cooked
Toma a un gángster y aviéntalo a un horno que esté muy caliente; cuando esté en su punto habrás cumplido con la ejecución; ten cuidado de no quemarte solo en el proceso.

14. Bottle
Golpea a un personaje hasta que le quede poca energía; ahora toma una botella y arrójasela para que ésta sea el tiro de gracia.

15. Cocktail Hour
Consigue un útil coctel molotov y arrójaselo al adversario para que lo queme hasta que quede sin vida. Tal vez te cueste un poco de trabajo lograrlo, así que puedes darle un par de patadas o puñetazos para dejarlo débil antes de intentar quemarlo.

16. Bombs Away
Puedes tomar una bomba y situarla de manera que cuando explote, mate al menos a uno de los enemigos cercanos; también sirve si les arrojas una de dinamita.

17. Revolver
Equipa un revólver y dispárale a un personaje hasta que lo aniquiles; no es necesario que le des en alguna parte en especial.

18. Pistol
Esta ejecución es igual que la anterior, pero debes usar una pistola convencional para ello.

19. Magnum
Ahora usa una Magnum para acabar con un adversario; recomendamos ampliamente la impresionante Colt Python.

20. Shotgun
Consíguete una escopeta y date gusto dejando a un enemigo como dona.

21. Tommy Gun
Ahora convierte en coladera a tu oponente con una metralleta como la Chicago Typewriter.

22. Sure Shot
Para esta ejecución debes de dispararle a un sujeto justamente en la cabeza y que dicho impacto acabe con él.

23. Disarmed
Dispárale a un enemigo en el hombro para provocar que suelte su arma.

24. Kneecapped
Según el manual del buen gángster, las rodillas es el lugar más doloroso para recibir un balazo, salvo una excepción... así que al enemigo que más gordo te caiga, dispárale en una rodilla y tendrás esta ejecución.

25. Between the Eyes
Ejecuta a un sujeto con un revólver mientras esté de pie; tienes que darle tal y como lo dice el título: "entre los ojos".

26. Look at Me
Esta ejecución es similar a la anterior; debes dispararle a un enemigo cuando esté de rodillas usando un revólver.

27. Back of the Head
Equipa una pistola y dispárale a un sujeto en la nuca cuando esté de pie.

28. Hats Off
Esta ejecución es similar a la anterior, pero ahora debes asegurarte de que el maleante esté de rodillas.

29. Taste My Chamber
Equipa una Magnum y dispárale a alguien cuando esté de pie.

30. Foot in Mouth
Esta es igual, pero el gángster debe estar de rodillas.

31. Gut Shot
Realiza la ejecución mientras el personaje esté de pie, ahora usando una escopeta.

32. Faceoff
De igual manera, usa un buen disparo de tu escopeta para deshacerte de un gángster cuando esté de rodillas.

33. Head Strong
Ahora cambia a la Tommy Gun para que acabes con un sujeto cuando esté de pie.

34. Riddled with Lead
¿No te lo imaginas? Esta es igual que la anterior, pero ahora tu oponente debe estar de rodillas.

35. Melee Weapon
Golpea hasta que aniquiles a un enemigo con algún tipo de arma como un palo de golf, un bate de béisbol, una macana de policía, etc.

36. You're Out
Para esta ejecución necesitas un bate de béisbol y acabar con el personaje cuando esté de pie.

37. Double Play
Esta es similar, pero con el sujeto hincado.

38. Pipe Down
Consigue un buen tubo y golpea hasta dejar sin vida a un enemigo de pie.

39. Wrenched
Ahora intenta repetir la dosis anterior cuando tu adversario esté de rodillas.

40. Neck Boned
Volvemos con las ejecuciones de pie, esta vez con un fierro para cambiar llantas.

41. Clavicle Crush
Antes de que dejes el fierro para llantas, úsalo para eliminar a alguien de rodillas.

42. Crooked Cop
Siéntete policía en redada al terminar con un sujeto mientras esté de rodillas.

43. Neck Kink
¿Qué tal si repites la ejecución, pero ahora de pie?

44. How's Your Leg
Ahora toma el palo de golf y realiza un hoyo-en-uno con un sujeto que esté hincado.

45. Protect Ya Neck
El palo de golf te ayudará con esta otra ejecución, sólo procura que el oponente esté de rodillas.

46. Sicilian Candle
La flaming 2 x 4 será tu arma en esta ocasión; termina con la vida de un gángster cuando esté de pie.

47. Chin Up
La misma flaming 2 x 4 también es muy efectiva cuando tienes a un sujeto de rodillas; realiza esta ejecución sin remordimientos.

48. Electrocutions
Puedes arrojar o empujar a un gángster a las cajas eléctricas que hay en las paredes de los edificios, pero trata de hacerlo cuando no haya más enemigos cerca o te costará un poco de trabajo.

49. Neck Snaps
Equipa tu cable y sitúate de la misma manera como si fueras a estrangular a un sujeto; al traer el cable le podrás romper el cuello y obtener una ejecución más.

50. Drownings
Sujeta a un tipo con fuerza contra el agua que sale de algún tubo o drenaje hasta que lo ahogues.

51. Pistol Whip
Necesitas 15 puntos en la categoría de operador para que te den la habilidad de golpear gente con tus armas; ahora usa una pistola para terminar con un gángster y tendrás la última de las ejecuciones.



¿De casualidad se saben el truco para entrar al mundo -1 en **Super Mario Bros.**? De antemano gracias.

Fernando Solís Cortés
Vía correo electrónico

Este es uno de los bugs más conocidos del mundo de los videojuegos; claro que te ayudaremos a llegar a este lugar. Casi al final del mundo 1-2 hay un tubo que te lleva a la superficie, pasando esta parte puedes encontrar tres tubos que son la Warp Zone que te transporta directamente a los mundos 2, 3 y 4; para llegar a ellos tienes que subirte a la parte alta y correr pasando en el tubo final. Ahora bien, tienes que llegar como **Super Mario** o **Fiery Mario** y destruir el segundo bloque de los que están junto al último tubo antes de la Warp Zone. Sitúate volteando a la izquierda debajo de ese espacio que quedó y salta agachado presionando el control hacia el otro bloque de manera que lo atravieses un poco. Si lo haces correctamente, **Mario** quedará atrapado en el bloque y será movido automáticamente a la Warp Zone (esto requiere práctica, no te desesperes si no te sale a la primera). En este momento puedes caminar un poco, sólo hasta que puedas entrar en el primer tubo para llegar a este lugar; si continúas avanzando, la Warp Zone regresará a la normalidad y deberás intentarlo de nuevo. El mundo -1 es igual al 2-2, pero al llegar al final, serás regresado al principio de la escena y no podrás salir de ahí sino hasta que apagues o resetees tu NES.

Hola, ¿cómo están? Me llamo Estefanía y acabo de comprar el juego de **Resident Evil Deadly Silence** para el Nintendo DS, y lo último que he hecho es estar con la serpiente (a propósito que no pude matarla, ¡ja, ja!) y en el cuarto de los cuervos. Ahí presioné el switch del último cuadro y me apareció un mensaje; ¿saben si tengo que hacer algo ahí?, y ¿cómo puedo conseguir el ojo rojo del tigre?

Teresa Estefanía Alba Martínez
Vía correo electrónico

Hola, Estefanía, vamos a resolver todas tus dudas para que sigas disfrutando de este estupendo juego. Para comenzar, te diremos que **Yawn** (la gran serpiente) es un enemigo difícil, pero la mejor manera de vencerlo es dispararle con la escopeta sin parar y curarte tan pronto como te haya atacado. Es buena idea tratar de esquivar sus ataques, pero si todavía te cuesta trabajo hacerlo, te recomendamos usar el método de "dispara sin cesar y cúrate en cuanto puedas".

En el cuarto de los cuervos debes presionar los switches de los cuadros de la galería en secuencia, pero si te equivocas, es mejor que entres de nuevo al cuarto para evitar que te conviertas en el almuerzo de las aves. Este es el orden en el que debes de presionar los switches de las pinturas:

1. "New Born Baby"
2. "Infant"
3. "Lively Boy"
4. "Young Man"
5. "Tired-Middle Age Man"
6. "Bold Looking Old Man"
7. "End of life"

El tigre necesita dos joyas, con cada una de ellas obtienes un item distinto. La Blue Jewel está en el comedor del primer piso; para obtenerla necesitas dejar caer la estatua que está en el pasillo justo arriba del jarrón. La Red Jewel está en el ala oeste de la mansión, en el cuarto cercano a la puerta donde introduces un código numérico del segundo piso; tienes que apagar la luz para poder verla incrustada en la cabeza del alce.



Hola, Club Nintendo, tengo dos problemas, el primero es que en **Super Mario 64 DS** no sé cómo abrir el cañón afuera del castillo para llegar al techo del mismo. El segundo es que no sé cuál es el monstruo antes de la **Boss Piranha Plant** del *Glossary* en el **Super Princess Peach**, y dónde o cómo puedo encontrarlo y vencerlo. Gracias.

Mario Carranza
Estado de México

Tu primer problema tiene una solución sencilla, pero laboriosa; simplemente tienes que encontrar las 150 estrellas del castillo para que puedas tener acceso al cañón y subir al techo del castillo donde te espera un par de sorpresas.

La segunda es un poco más complicada, pues es justamente el enemigo más difícil de encontrar; es como la tradicional estampita que casi nadie tiene para llenar un álbum. Esta estrella es un cameo del juego **Densetsu no Stafy**, y debes impactarlo en tres mundos distintos, además de que es sumamente difícil de encontrar; pero no te preocupes, aquí te decimos cómo hacerlo en cada ocasión.

En el mundo 2-5 lo encontrarás al principio del nivel. Avanza a la derecha hasta que halles un tubo que va hacia abajo; en la cascada lo verás. Si no aparece a la primera, regresa por el tubo y repite la operación hasta que salga. Puedes golpearlo si le caes encima cuando trata de salir volando.

Ahora ve al mundo 5-5, el cual es sumamente largo. Casi al final lo verás dormido en la arena; nuevamente entra y sal del tubo hasta que aparezca. Usa los botones L y R para llegar hasta donde está y golpéalo o cáele encima.

Finalmente ve al mundo 6-4, en donde lo hallarás cerca del final de la escena. Busca el bloque de ayuda y repite la operación de entrar y salir del tubo cercano hasta que aparezca. Cuando lo veas no debes moverte; usa tu Gloom Vibe para que puedas correr para rodearlo y caerle en la cabeza. Ahora sí ya tienes completo tu glosario.

Hemos llegado al final de los Mariados de este mes; recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas y preguntas por correo electrónico o carta convencional a la dirección de nuestra revista, para que te ayudemos a pasar esas partes difíciles de tus videojuegos favoritos. No olvides señalar en el sobre o en el subject la palabra Mariados, y trata de no mezclar tus dudas para esta sección con las de Dr. Mario, así podremos responderte con mayor prontitud. ¡Hasta la próxima!



entretiene
www.entretiene.com.mx
Covers
Están Padrísimos!
CANCIÓN | CÓDIGO
Rompe | rompe
Ser o parecer | ser
Procura | procura
Hoy ya me voy | hoya
Morena mía | morena
Envía COVERNIN + CODIGO al 55255
WAP
+ Contenidos padrísimos!!!
Envía el mensaje al 77277
$15
Costo del mensaje
At. Cliente: 01-800-00-77277
Fondos
Envía FONDONIN seguido del NOMBRE de la imagen elegida al 77277. Ej: FONDONIN CATTY al 77277
servicio WAP
$15
¡bájalo!
envía al 77277
FONDONIN CATTY
ANG2
AMOR
NIÑA
AMOR4
HUESOS
ROSE
PANDI
EMINEM
OSITO
LUZ
ANG
ANARKIA
ANGELES
VALE
JEJE
DRAGON2
YOU
BARSA
MEGADRAG
HOLA
SUPER
MALO
BEAR6
LITOS
LOVE
CALA
HEART2
TONOS
Si tu celular es POLIFÓNICO
envía POLININ y el CÓDIGO elegido al 77277.
servicio WAP
Ej: POLININ PERFECTA al 77277
Si tu celular es MONOFÓNICO
envía TONONIN y el CÓDIGO y MARCA de tu cel al 77277.
Ej: TONONIN PERFECTA NOKIA al 77277
Las Nuevas
Perfecta - Miranda | perfecta
If that's not love - The naked brothers band | notlove
Beautiful girls - Sean Kingston | girls
Saturday night - The Underdog project | saturday
Si me besas - Lola | besas
Marcame la piel - Yahir | marcame
Tu y yo - Mecano | tuy
Poemas
envía: POEMANIN al 88288
Para recibir 3 poemas diarios durante un mes envía POEMAS al 77776
$50/mes
Los + románticos que hayas podido leer!!!
Horoscopo
Si quieres tu Horoscopo del día envía el nombre de tu signo
envía: LEO al 88288
$6
Escribe el nombre de tu signo. envía: ACUARIO al 77776
$50
Top Entretiene
CANCIÓN - ARTISTA | CÓDIGO
1 Hotel California - The Eagles | hotel
2 Fiesta Pagana - Mago de Oz | fiesta
3 Tu de que vas - Franco de Vita | tudeque
4 Rosas - La Oreja de Van Gogh | rosas
5 Soy asi - Valentin Elizalde | soyasi
6 Todos me miran - Gloria Trevi | memiran
7 Vencedor - Valentin Elizalde | vencedor
8 Atrevete-te - Calle 13 | atrevete
9 De contrabando - Jenny Rivera | contra
10 Por amarte - Pepe Aguilar | destilando
SUBE
SE MANTIENE
BAJA
Tattoos
$15
Envía NOMBRENIN seguido del CODIGO de la imagen elegida y de tu nombre o texto que quieras al 77277
Lola
GLOB
ROBERT
INGLA
Andy
FAIRY
PARED
NOMBRENIN PARED GANGSTA al 77277
Club entretiene
¡ÚNETE!
En el Club Entretiene acumularás puntos por cada contenido que bajes ¡y podrás canjearlos por regalos y otros contenidos!
Al suscribirte contactaremos contigo para enviarte una TARJETA EXCLUSIVA y podrás comenzar a acumular tus Puntos Entretiene.
Envía: CLUB al 88288
$6
Regalamos una Wii
¡¡GRATIS!!
Lo + Padre
Procura - Chichi Peralta | procura
Mi credo - K-paz de la Sierra | credo
Te quiero asi - Valentin Elizalde | tequiero
Rompe - Daddy Yankee | rompe
Los simpsons - Serie de TV | simpsons
Creep - Radiohead | creep
El chavo del 8 - Serie TV | chavo
La miscelanea - Facundo | facu
Las de la intuición - Shakira | lasde
J'en ai marre - Alizee | jenai
Efectos Especiales tienes y mensaje
Envía SONININ y el CODIGO del sonido que desees descargar al 77277
Ej: SONININ MENSAJE al 77277
WAP
$15
DESCRIPCIÓN | CÓDIGO | DESCRIPCIÓN | CÓDIGO
Bebé riendo | riendo | Aha aha aha...mmm... | aha
Padre nuestro fresa | padre | Bebé gracioso | bebe
Tienes un MENSAJEEE!! | mensaje | El auto increible | fanta
Bebé llorando | llorando | Moskito | moskito
Risa del pájaro loco | loquillo | Mentada | chiflido
Hombre lobo | aullido | Contesta!! Si wey es para ti | wey
Risa malvada | risa | Looney toons | looneys
Chatea con nosotros, te divertirás!!!
$6
EROS
LENA
ALICE
MARK
Envía el NOMBRE de la persona con quien quieras chatear y TU MENSAJE
Ejemplo: LENA COMO ESTAS al 88288
Lo + Pedido
Todo cambio - Camila | todo
Beautiful liar - Shakira y Beyonce | liar
La célula que explota - Caifanes | lacelula
Angel - Yuridia | yuri
Chiquilla - Kumbia all stars | chiqui
Labios compartidos - Maná | labios
Cómo te voy a olvidar - Angeles Azules | olvidar
Que hago yo - Ha-Ash | quehago
Bombón asesino - Ninel Conde | bombon
Nena - Bosé & Paulina | nena
De rodillas te pido - Angeles de la Sierra | rodillas
Hoy ya me voy - Keny García | hoya
Hips don't lie - Shakira & Wjean | hips
Bendita tu luz - Maná | bendita
Si tu amor no vuelve - Banda Limón | situamor
Procuro olvidarte - K-Paz de la Sierra | olvidarte
Tu y yo somos unos mismo - Timbiriche | somos
La marimba - DJ Kuri | marimba
Como yo nadie te ha amado - Yuridia | comoyo
Si no es ahora - Timbiriche | sinoes
TeAmo!!!
$6
Envía: TEAMO al 88288
Por cada mensaje enviado recibirás la frase "Te quiero" en cinco idiomas diferentes.
díselo...
Desde tu Teléfono Fijo
AstroTarot
01900-849-7400
¡Mejora tu Destino!
Juegos
$30
Envía JUEGONIN y el CÓDIGO del juego que desees descargar al 69269.
Ej: JUEGONIN COCOS al 69269
servicio WAP
Nuevos y Mejores!!!
COCOS
OUT
ENTRETIS
COMBAT
HUGOGO
MOTO2
BUBBLE
MASCOTAS
BRICK
REVERSI
UNDER
SNAKE
COSMIC
PERRO
PEZ
Catalogo de Tonos
Si quieres otra lista de tonos para elegir, Envía CATALOGO al 88288 y recibirás un texto diferente por mensaje.
$6

Media Summit

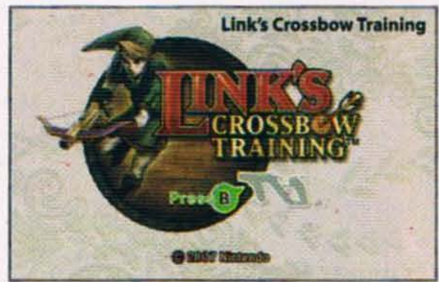
San Francisco, California

Nintendo®

por Toño y Pepe



Previo a su participación en el E for all de la ciudad de Los Ángeles, California, y al Electronic Game Show de la capital de la República Mexicana, Nintendo organizó un *media summit* con los representantes de los medios de comunicación de los Estados Unidos y México. A diferencia de los eventos anteriores, este tuvo lugar en la ciudad de San Francisco, también en California, en donde Nintendo abrió oficinas para manejar su área de *marketing* (mercadeo), entre otras. Así que por nuestra parte, hemos dicho adiós a Seattle, sede del corporativo base de Nintendo of America, para cubrir estos eventos dirigidos a la prensa, en esta nueva sede de la Gran N.

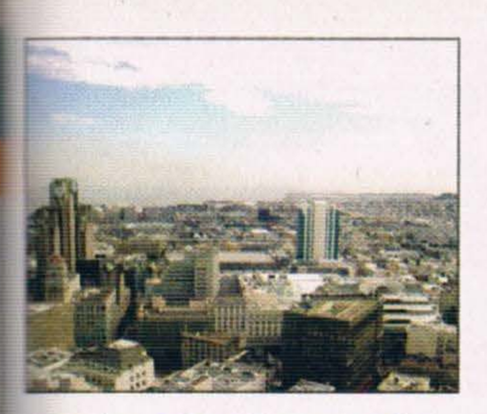




El motivo del acercamiento con los medios fue para presentar varios de los títulos que estuvieron próximos a salir para Wii y Nintendo DS en ese momento. La cita fue en un hotel del centro de la ciudad, ahí nos reunimos con la gente de Latinoamérica de Nintendo. Escuchamos las presentaciones de la gente de NST de NOA y de algunos representantes de licencias que también exhibieron sus títulos en exclusiva. La gran atracción y por ende el juego que más llamó la atención fue sin dudas **Super Smash Bros. Brawl**, título que pudimos checar con no muchos personajes y escenarios a escoger, pero con lo suficiente para darnos una idea de lo que podemos esperar en la versión final. Las batallas estaban programadas para durar dos minutos.

Otros de los títulos que pudimos ver que aún no estaban disponibles en el mercado fueron: **Super Mario Galaxy**, **Link's Crossbow Training**, **Battalion Wars 2**, **Fire Emblem: Radiant Dawn**, **Advance Wars: Days of Ruin** y **Mario Party DS** por parte de Nintendo. Las licencias presentes fueron: Activision, con su **Guitar Hero III: Legends of Rock**; THQ, con **WWE SmackDown vs. Raw 2008**, y SEGA, con **Mario & Sonic at the Olympic Games.**





Como dato curioso del evento podemos decir que en el juego de **Super Smash Bros. Brawl** pudimos jugar con **Sonic**, un personaje que sólo dos días antes se había anunciado, confirmando así los rumores acerca de su incursión en el título más esperado de Nintendo. Y decimos curioso porque pensábamos que en esta versión podríamos seleccionar a **Snake**, personaje de **Metal Gear** que fue anunciado hace un año y medio en el E3 de 2006. Nos quedamos con las ganas de jugar con él. Pero la nota de **Smash Bros.** no sólo fue el anuncio de **Sonic**, también nos llevamos una no muy buena noticia al saber que la fecha de su lanzamiento cambiaba de diciembre de 2007 a febrero de 2008. Seguramente ustedes ya lo saben, pero es parte de las noticias que recibimos en este Media Summit de Nintendo y la tenemos que mencionar. Para estas fechas ya asimilamos esta nota, pero en su momento fue un *shock* el saber que no tendríamos el juego para estas fechas de diciembre en las que convivimos con nuestra gente y amigos. En fin, ya son menos los días que faltan para su lanzamiento y es muy probable que para cuando estés leyendo esto ya conozcamos más noticias acerca de este gran título. Esperemos que más personajes se sumen a la batalla y que la espera valga la pena; seguramente así será.

Entrevista con Alex Palomares de Nintendo de América



Club Nintendo: Alex, ¿cuál es el motivo del Media Summit?
Alex Palomares: Bueno, como ustedes saben, estamos llegando a una temporada importante. Es una temporada en la que todos los que jugamos estamos esperando los lanzamientos importantes de Nintendo, así que aquí los tenemos para mostrárselos a ustedes. Podemos ver la versión completa de **Super Mario Galaxy**, también tenemos el título que acompaña a la Zapper del Wii; **Link's Crossbow Training** y por supuesto el **Super Smash Bros. Brawl**.

CN: ¿Qué nos puedes decir acerca del retraso de este juego?
AP: Bueno, la cuestión es que como ustedes vieron, se acaba de anunciar un nuevo personaje, además del modo de juego, que no será nada más entre amigos en un mismo lugar; también lo tendremos con conexión mediante Internet. Esto y otros factores como el estándar de calidad que tiene Nintendo, hacen ver que el título tiene que ser un juego que cumpla con las expectativas de los seguidores de la serie. Lo tendremos que esperar, pero estará más fuerte que nunca.

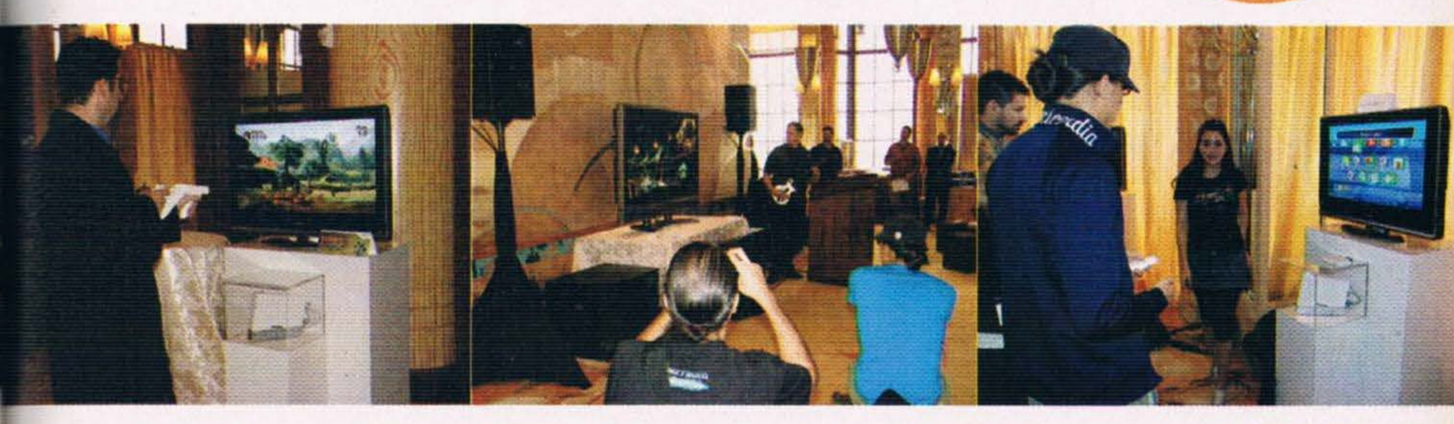
CN: ¡Nos aplicaron la **Twilight Princess**!
AP: ¿Y en ese caso valió la pena la espera?
CN: Sí, definitivamente.

CN: Cambiando un poco de tema y para finalizar esta rápida entrevista, ¿por qué hacer un evento de Nintendo en San Francisco?
AP: Nintendo siempre está viendo las oportunidades para acercarse a los medios de comunicación en diferentes sitios. En esta área tenemos muchos medios y queremos aprovechar lo que significa San Francisco con toda la innovación que hay aquí. De vez en cuando rotamos los eventos, hacemos lo que tenga más sentido para Nintendo en el momento.

CN: ¿Algo más que quieras decir?
AP: Gracias por venir y saludos a los fans.

A grandes rasgos esta fue nuestra visita a San Francisco. Para estas fechas la mayoría de los juegos vistos en este evento ya están disponibles y no hay mejor manera de conocerlos que jugándolos.

Si quieres saber más de **Super Smash Bros. Brawl**, no te pierdas mes con mes la sección de "El + esperado".



GAMEVISTAZO

Table Tennis

Rockstar Leeds

En la historia de los videojuegos, siempre han existido deportes que son más difíciles de adaptar que otros, por ejemplo, el futbol o básquetbol no tienen problemas, en cambio, el golf o el tenis de mesa siempre han tenido complicaciones en su desarrollo; pero por fortuna, sistemas como el Nintendo DS o el Wii han logrado cambiar un poco la historia, volviéndolos aptos para esta industria, y si no nos creen, vamos a hablarles un poco de **Table Tennis**, un juego basado en el popular Ping-Pong, que realmente es muy divertido.



La respuesta del Wiimote es perfecta, los jugadores realizan los movimientos tal cual lo desees.



La dificultad es un punto importante para que este título se juegue bien, realmente tienes que pensar tus tiros.

Nunca te rindas

Una vez que el juego está en marcha, todo es más sencillo, te limitas a golpear la pelota cada vez que sea tu turno, pero lo interesante está en que si usas algunos botones, puedes confundir a tu adversario, y hacerle creer que la mandarás en otra dirección; se llegan a poner tan buenas las partidas, que pueden durar varios minutos antes de que alguien falle. Cuando la pelota tome buena velocidad, en ocasiones, antes de que la golpees, la acción se detendrá unos segundos, para agregar algo de dramatismo, al mismo tiempo que puedes pensar mejor tu jugada.





Seguro que nadie estaba esperando este título con ansias, es más, muchos tal vez ni sabían que saldría, pero ahora que está en el mercado y que tuvimos la oportunidad de jugarlo, no nos queda más que recomendarlo bastante. Su *gameplay* sencillo es la clave de su éxito, desde el primer momento lo disfrutas, piensas diferentes jugadas, golpeas la bola de todas las formas imaginables... en fin, es uno de esos títulos que te puedes pasar jugando por días tú solo; ahora imagina que es para dos jugadores... diversión garantizada.

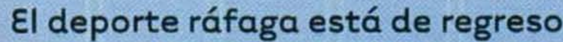
Toma tu raqueta

Seamos honestos, casi a nadie le gusta este deporte en la vida real, sólo nos impresiona ver a los chinos jugarlo, pero sólo eso, rara vez se nos ha ocurrido practicarlo o tenerlo en un videojuego, hasta que Rockstar decidiera demostrarnos que una idea bien realizada puede dar grandes sorpresas. Para empezar tenemos el realismo con el que ha sido diseñado; y es que a pesar de que los jugadores no son verdaderos, lo importante es el *gameplay*, que, debemos decir, es ideal para este título; en una sola palabra: absorbente.



Lógicamente, para golpear la pelota se tiene que mover el Wiimote como si fuera la raqueta, eso no es alguna sorpresa, pero sí lo es cómo debes hacerlo... Permítenos explicarte. Todo se realiza en una de esas mesas pequeñas; para comenzar la contienda, debes realizar el movimiento como si fueras a pegarle a la pelota en el aire, manteniendo apretado un botón, para que aparezca una barra de energía, la cual va a determinar qué tan potente o exacto será tu tiro.





NBA Live 08

EA Sports

El deporte ráfaga está de regreso

Aquí no importa cuánto midas o qué tan bien le caigas al entrenador, en **NBA LIVE** o8 para Wii tú serás la clave del equipo para levantar el añorado trofeo. Sí, es un hecho que en los juegos deportivos generalmente no hay mucha diferencia y tu inversión simplemente se limita a una actualización de datos de los jugadores o estadios y estadísticas de equipos, con un retoque gráfico y la sensación que te da decirle a tus cuates que tienes la versión más reciente; esto mismo ocurre en esta edición, pero a diferencia de lo que verás –y jugarás- en otras plataformas, en el Wii tienes la particularidad de que los movimientos y acciones que realices en la duela serán controlados de una forma única que se traduce en un cambio palpable que te da la oportunidad de vivir el básquetbol tan real que sólo faltará el sudor en la duela.





Con un ligero movimiento de la muñeca que te saldrá tan natural, podrás generar las jugadas más espectaculares o simples pero efectivas que no son tan dinámicas, presionando simples botones, ya sea que quieras retacar el balón con todas tus fuerzas al rotar el Wiimote hacia abajo o dar un salto al agitar el control de arriba hacia abajo. Haz pedazos a la defensa al mover de izquierda a derecha el Nunchuk, esto por mencionar algunos de los movimientos gestuales que tendrás disponibles para esta nueva experiencia deportiva. Puede que pienses que te cansarás más que si estuvieras en las canchas con tu grupo de amigos disfrutando de un 21, pero no es así; incluso te parecerá un estilo de juego tan diferente y creativo que sentirás que los botonazos ya son algo que quedó en el pasado.





Las modalidades de juego son las clásicas, pero se incluye el EA SPORTS Family Play que nos ofrece dos formas de acción; si eres un novato en este ámbito podrás pasártela bien incluso si juegas con los veteranos del control. Pero si en verdad quieres facilidad –o practicidad-, hay una opción en donde sólo usas el Wiimote y la consola se encarga de los movimientos de los jugadores... ¡eso es comodidad!, aunque honestamente preferimos ser nosotros quienes generemos toda la acción, por lo que podrás insertar el Nunchuk y disfrutar de la configuración avanzada del control; así serás culpable de los errores o héroe absoluto de los triunfos.



La magia de la NBA se incrementa con las contiendas de clavadas y de tiros de larga distancia (donde brillaba Larry Bird). Al igual que ocurrió en **FIFA** o8, aquí podrás disfrutar esta opción y manejar tus puntuaciones con tu **Mii**, logrando que cada juego sea una diversión grupal para hasta cuatro jugadores (*off-line*). También podrás revivir esos grandes momentos de las pasadas temporadas; en esta forma, todas esas veces que le arrojaste una rebanada de pizza al monitor porque Shaq –para variar– no pudo meter un tiro libre, podrán ser redimidas al ser tú quien salve el día o le hagas compañía en la secuela de **Kazaam** [esperemos que eso no ocurra].



Aquí podrás hacer uso de los Mii que tú mismo diseñaste, así te sentirás más en confianza con las acciones del juego.

Ponte en línea

Por si fuera poco, **NBA LIVE** o8 cuenta –por fin– con la opción de conectarse en línea y competir contra otros fans del baloncesto. Arma tu equipo con tres de tus amigos más y prepárate para retar a tus rivales en un partido de cuatro contra cuatro y disfruta al máximo de este ágil y divertido espectáculo que, por cierto, corre a 60 cuadros por segundo, lo que permite animaciones suaves que se acoplan perfectamente con la calidad gráfica del juego.



NBA LIVE 08 es un deleite visual en todos los aspectos: además, los ángulos de la cámara te apoyarán en las tomas de mayor acción.

Dementium: The Ward





El hospital del horror

Siempre estamos ansiosos por algo que nos aterrorice, no por nada abarrotamos las salas de cine cuando se exhibe una película de terror y cuando se trata de un juego, también tenemos esa sensación de saber de qué se trata y a qué grado puede asustarnos, como ha ocurrido en **Resident Evil, Silent Hill** o **Fatal Frame**. Pero ahora le toca a un título para el Nintendo DS llamado **Dementium: The Ward**, desarrollado por Renegade Kid y promete ser una buena opción para darle rienda suelta a nuestra imaginación, al mismo tiempo que disfrutamos de una historia de terror psicológico que podría ponernos los pelos de punta.



La demencia también es portátil

El Nintendo DS es una plataforma muy versátil en cuanto a variedad de juegos se refiere, hay desde los muy ñoños hasta los que no son aptos para todo público, un ejemplo de estos últimos es **Dementium: The Ward**, para que te des una idea básica, nos dio de primera impresión una similitud con **Manhunt 2**, pero no es una copia tan descarada, sino que sus desarrolladores pusieron un tanto de su cosecha para que el juego sea atractivo y aproveche las características del portátil. La historia nos habla sobre un hombre que luego de un mal día, despierta para darse cuenta que está solo en un misterioso y abandonado hospital que, por si fuera poco, está congelado en el tiempo.





El macabro lugar fue escena de grotescos experimentos quirúrgicos que resultaron en la creación de criaturas que recorren los diversos pasillos, orillándote a cruzar por múltiples trampas y a resolver varios acertijos al mismo tiempo que te encuentras con otros personajes que te darán pauta para conocer a ciencia cierta qué ocurrió aquí y por qué estás atrapado. Tu misión es más que obvia, enfrentar tus temores más arraigados, descubrir qué desquiciado planeó esto y escapar lo más cuerdo que puedas.

No apto para cardiacos

El estilo de juego es de acción en primera persona y la ambientación nos presenta un lúgubre hospital que ha sido deteriorado por el tiempo y por los monstruos que lo habitan; para ponerte más en contacto con el sentimiento de desesperación, los programadores optaron por dejar los pasillos lo más oscuro posible, así que te apoyarás de una lámpara (que controlas con el *Stylus*) para iluminar los escalofriantes rincones y buscar las pistas necesarias para resolver este embrollo. Los escenarios están diseñados completamente en tres dimensiones y las texturas no están tan horrendas como en otros juegos, se nota que sé se tomaron su tiempo en crear la atmósfera y en diseñar los *backgrounds*.



En la pantalla superior puedes disfrutar de la acción principal, checa el grado de control de luz que se consigue con la lámpara.



En la táctil, controlarás los movimientos con el *Stylus* y podrás mantener el registro de tu estabilidad física como se ha visto en **Resident Evil**.

Sí, ya sé que desde que viste la historia pensaste que se trata de una vil e infame copia de **Manhunt 2**, y pues... lo es, pero no en todo su contexto (al menos hasta donde el descaro lo permite), no obstante, se trata de una opción interesante que, por cierto, está catalogada como Mature [para mayores de 18 años] y no es que tenga detalles sexys, sino que el grado de violencia y atmósfera terrorífica lo vuelve el primer título M –hasta donde recuerdo- para el portátil. No creo que este título tenga tanta distribución como una saga clásica, pero si lo encuentras échale un ojo, tendrás entre tus manos un buen título de horror.

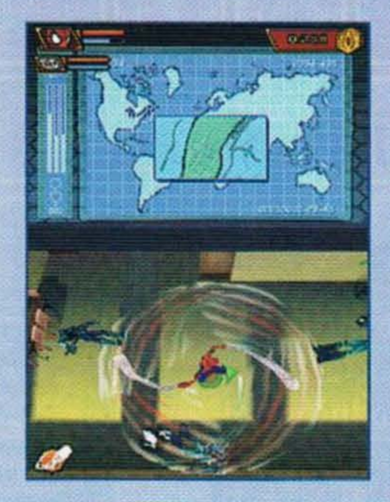






La unión hace la fuerza

Como una extensión a lo ya visto en las películas, Activision nos ofrece **Spider-Man Friend or Foe**, un título para Nintendo DS en donde veremos al arácnido en su eterna lucha contra el mal, pero la pequeña diferencia es que en esta ocasión habrá una amenaza que no respetará ni a héroes ni a villanos de este universo. Una nueva invasión está en camino y su primer golpe es capturar a los enemigos naturales de **Peter Parker**: **Venom**, **Doc. Ock**, **Sandman** y **Green Gobblin** y luego apoderarse del mundo. Esta misión será complicada, pero no hay reto que haga temblar a nuestro amigable vecino.

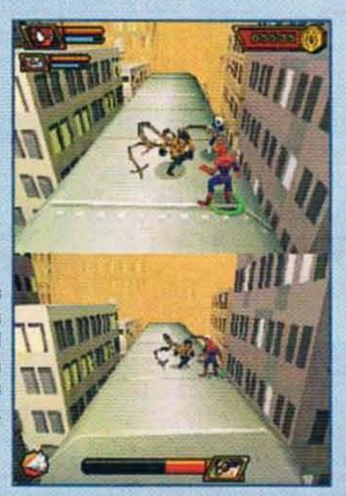


¿Fácil o difícil?; ¿qué puedo esperar?

Un punto que quizá no fue muy de mi agrado es que el juego no cuenta con mucho reto, de hecho, si uno de tus personajes cae noqueado, revivirá mágicamente en unos instantes, y en cuanto a las misiones, es un *beat'em up* con libre movimiento, pero con un sendero definido, como ocurre en **Final Fight**. Los enemigos no presentan mucho reto y su variedad deja bastante que desear; hay unos básicos que caerán luego de unas patadas y otros más bestiales que necesitarán mayor atención, pero ninguno –incluyendo a los jefes- te hará sudar. Aquí lograrás mejorar al personaje al juntar monedas y comprar tus *upgrades*, fuera de ello no hay mucho que coleccionar. Quizá uno de los detalles más agradables es la posibilidad de activar nuevas opciones como son el Boss Battle, Survival y los pequeños minijuegos.



En la izquierda está la pelea contra el Green Gobblin, deja que se impacte con la electricidad para noquearlo rápido.



A tu derecha verás el combate contra Octopus, a él paralízalo con la telaraña para que las vigas lo aturdan.

Amigos o enemigos

Una serie de fragmentos de meteoro similares a los que trajeron a **Venom** están esparcidos por todo el mundo, y con esto llega la nueva amenaza para **Spider-Man**, a quien combatía arduamente con sus acérrimos rivales, pero de improviso son atacados por un grupo de misteriosos enemigos que capturan a todos menos a **Spider-Man**. Para resolver este enigma, el arácnido hará equipo con **Black Cat** para encontrar los fragmentos antes que sus enemigos y así descubrirá quién es la mente maestra de esta amenaza. Durante las misiones, siempre tendrás un aliado (que podrá ser controlado por el CPU o por uno de tus cuates); el detalle cooperativo lo hace diferente a sus antecesores y le imprime un sello de acción que disfrutarás mucho. Cada que completes una misión, pelearás contra un jefe de escena; al vencerlo, lo podrás controlar en la siguiente etapa.



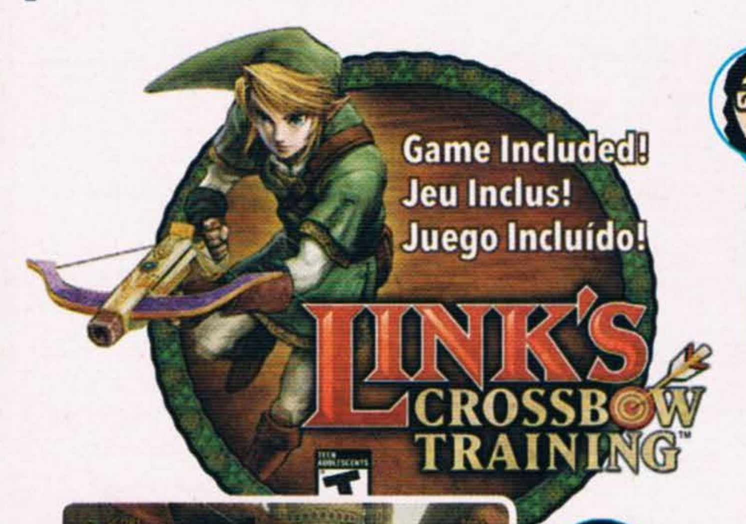
Para incrementar la variedad en la pelea, puedes cambiar de un personaje (héroe o villano) a otro con sólo presionar un botón.

Tus curiosos aliados serán muy fuertes y si juegas de forma individual, podrás cambiar entre uno y otro para aprovechar cada una de sus habilidades especiales.

Si la pregunta es qué tan bueno es **Spider-Man Friend or Foe**, la respuesta será positiva, honestamente cumple el cometido de divertirte mientras lo terminas (que es más pronto de lo que imaginas); cuenta con varios movimientos clásicos de los personajes que van más allá del simple bloque de telaraña; gráficamente mantiene la línea de sus antecesores, pero incluye cinemas de gran calidad y voz en cada uno de los diálogos, detalle que sí nos agradó. En donde da su brazo a torcer es en el *replay value*, que conservando la honestidad, lo juegas una vez, lo terminas, lo juegas en otra ocasión para checar los extras y pues... ¡el que sigue!

Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de diciembre





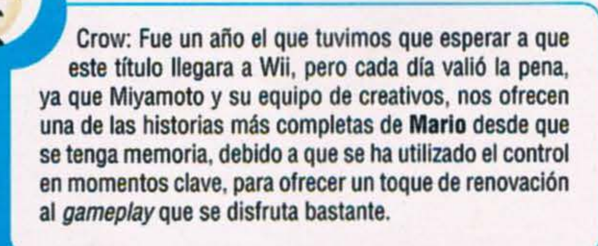
Gus: Este es uno de esos juegos que no pueden estar fuera de tu colección, es muy sencillo de aprender a jugar, por lo que nadie queda fuera de la diversión; lo mejor es que está ambientado en el universo de **Zelda**, lo que le da un toque extra que seguramente los seguidores de la serie sabrán apreciar. Por si todo esto fuera poco, incluye la Wii Zapper para que te vuelvas todo un experto, ya que es más cómodo disparar gracias a su diseño.

Link's Crossbow Training
Salida: 19/11/07

Master: Los títulos de **Zelda** son garantía de calidad, y aunque éste no está dentro de la línea principal de la serie, sí es excelente; realmente hicieron un gran trabajo al adaptar los niveles de **Twilight Princess** a este juego, ya que tienes que estar muy atento a todo lo que veas en pantalla, desde una columna hasta los enemigos primarios, porque si los eliminas de manera continua, sin fallar un solo disparo, tu marcador se incrementará de forma exagerada.

Crow: Fue un año el que tuvimos que esperar a que este título llegara a Wii, pero cada día valió la pena, ya que Miyamoto y su equipo de creativos, nos ofrecen una de las historias más completas de **Mario** desde que se tenga memoria, debido a que se ha utilizado el control en momentos clave, para ofrecer un toque de renovación al *gameplay* que se disfruta bastante.

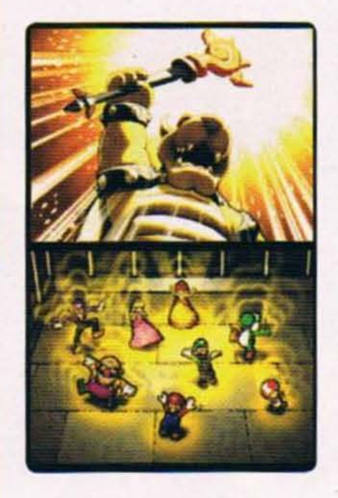
Además tiene elementos que te harán recordar anteriores aventuras de este legendario personaje.

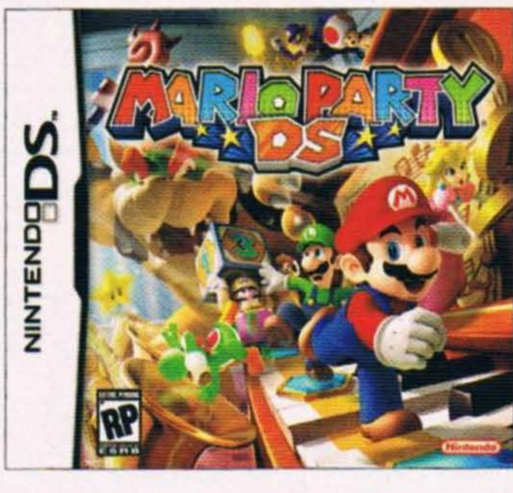


Super Mario Galaxy
Salida: 12/11/07



Pepe: Siempre he disfrutado bastante de las distintas versiones de este popular juego de tablero, pero siempre había esperado que se adaptara para sistema portátil de una manera decente, y **Mario Party DS** es la respuesta a esa espera. Dentro de este juego podremos elegir decenas de juegos nuevos, todos diseñados para que las capacidades de la consola sean explotadas al máximo; son muy divertidos, y mucho más cuando lo juegas con tus amigos, donde la competencia por ser el mejor de la fiesta se pondrá mejor que nunca.





Mario Party DS
Salida: 19/11/07

Frank: Nada mejor para esos largos viajes de los fines de semana que divertirse con los minijuegos que se incluyen en **Mario Party DS**; es muy recomendable jugarlo con varios amigos, pero si lo haces solo no te aburrirás, tiene tantas pruebas, que estarás intentando mejorar tus tiempos cada que puedas. Es un gran **Mario Party**.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Salida: 01/10/07



Toño: Este juego de **Zelda** es simplemente perfecto, sobre todo la manera en la que controlas a **Link**; sólo necesitas el *Stylus*, con eso te basta para atacar y defenderte. Mención especial merecen los calabozos, su diseño es muy complejo, por lo que tienes que dar varias vueltas antes de resolver un acertijo. Es un error no tenerlo.

Panteón: La franquicia de **Zelda** da un paso adelante en cuanto a innovación con este título; no puedes parar de jugarlo desde que lo inicias; es desde ahora un clásico, y marca un nuevo parámetro en cuanto a la calidad de juegos para el Nintendo DS, que seguramente costará mucho trabajo igualar.

EGS 2007

Nintendo, a la conquista del EGS

Durante tres días de octubre, la compañía líder en los videojuegos nos dejó ver sus más recientes títulos y las próximas cartas que apreciaremos para Wii y NDS.

El *booth* que presentó Nintendo en esta edición del EGS cambió bastante en relación con los anteriores, dejando más área de juego a los visitantes.

Nintendo ha estado presente desde el 2002 en el *Electronic Game Show* de la ciudad de México y siempre nos ha mostrado títulos de gran calidad e incluso exclusivas tan importantes como el prelanzamiento del Wii y Nintendo DS. ¿Te acuerdas? También hemos tenido primicias como **Mario Kart Double Dash!!** y **Super Mario Strikers.** Este 2007 no fue la excepción, la gente de NOA (Nintendo of America) estuvo presente en el EGS con un *booth* más discreto pero no menos importante, de hecho fue uno de los más recurridos durante el evento, con miles de jugadores que se estremecían con los títulos de novedad, así como también seguían fascinados con aquellos que llevan años en el mercado.

Desde que entrabas, luego de caminar unos cuantos pasos, podrías observar a lo alto un enorme letrero de Nintendo que te invitaba a conocer las novedades de la compañía; muchos de los asistentes estaban a la expectativa por si **Super Smash Bros. Brawl** se hacía presente, pero como debes saber, el juego retrasó su fecha de salida un par de meses, quedando febrero 10 como el día definitivo —al menos hasta ahora-; es por ello que no fue posible que engalanara este show, no obstante, la gente recibió bien la noticia, más aún al saber que podrían viajar a otras galaxias con la nueva aventura del plomero.

Mientras unos se concentraban en las novedades del Wii, muchos otros quedaron encantados con las del NDS; títulos como **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** y la nueva versión de **Advance Wars** fueron los que más miradas atrajeron. Lo mejor de todo es que si tenías problemas al momento de avanzar en un juego, siempre tenías el apoyo de la gente de Nintendo que estaba allí para ayudarte, aunque la mayoría de los asistentes preferían destacar sus habilidades como videojugadores e investigaban por su cuenta, eso o la guapa rubia los intimidaba.



Las filas fueron bastante largas para jugar con la Wii Zapper en el **Link's Crossbow Training.**















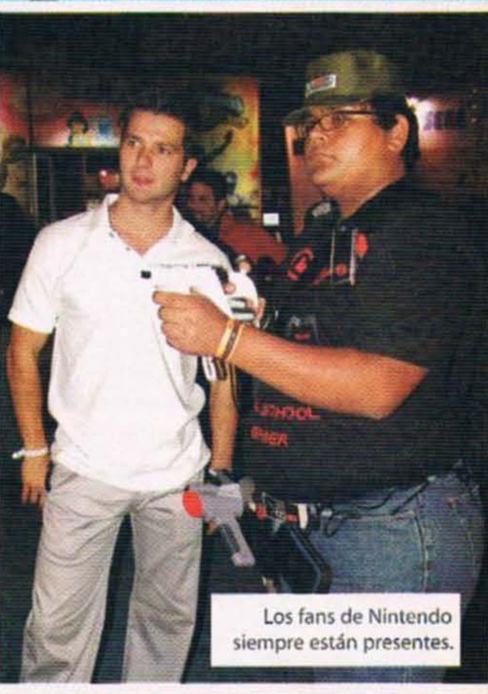








Nintendo trajo una línea de juegos muy amplia para el Wii.


Los fans de Nintendo siempre están presentes.

Super Mario Galaxy (Wii)

Cabe destacar que a diferencia de años anteriores, no hubo necesidad de un pase VIP para probar los títulos de Nintendo (otras compañías sí lo requerían); con esto, todos los asistentes podían probar con sus propias manos lo que nosotros y todos los medios describíamos con palabras, ser partícipes de un preestreno más que los transportaría a lugares no antes soñados para **Mario**. Nosotros te comentamos sobre este juego en revistas anteriores e incluso en la portada de noviembre, con sutiles movimientos afectados por la gravedad; el héroe del Mushroom Kingdom conquistará no sólo la galaxia, sino también el corazón de sus fans y de una nueva princesa que será su guía para cruzar los planetas.

Uno de los personajes ícono del universo de los videojuegos deja kilómetros atrás su mundo para iniciar una nueva misión en lo más inimaginable de la galaxia.

Super Mario Galaxy es una de las cartas fuertes para Nintendo en este fin de año; se trata de un juego que los pequeños amarán por lo práctico de sus controles y lo bien que lucen sus gráficos, pero también lo disfrutaremos aquellos que tenemos jugando desde el Atari, pues se basa en una clásica historia de aventuras que nos hace recordar el porqué el bigotón se encuentra en la cumbre de los personajes de históricos de los juegos de video. ¡Vívelo desde la segunda quincena de noviembre!



Super Mario Galaxy hizo su primera aparición en tierras mexicanas.



Como siempre, las bellas edecanes estaban allí para auxiliarte en los juegos.



Nintendo DS: Fiesta, combate y aventuras te esperan en la pantalla doble

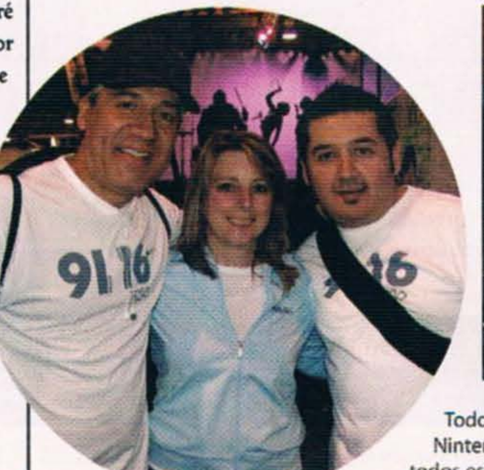
Muchos pensaban que luego de dos o tres fiestas de **Mario** el concepto se volvería más aburrido que ver crecer el pasto, pero los números y la gran cantidad de fans dicen lo contrario. De hecho, en su décima parranda –y primera en doble pantalla- disfrutaremos de docenas de minijuegos, cada uno con un reto en especial y diseñado para vivirse de forma individual o en equipo. Pero no quemaré estas líneas con esa información, mejor checa el artículo de portada para que despejes todas tus dudas. La sección de Nintendo DS no fue tan vasta como el año pasado, pero los títulos mostrados nos dejaron un buen sabor de boca. Tanto nosotros como los demás asistentes al show checamos personalmente el *gameplay* de **Mario Party DS** y de manera honesta resulta mucho mejor que su antecesor en GBA y visualmente se apega (dentro de las posibilidades y limitantes) a lo expuesto en el GCN.

Para el Nintendo DS también se presentó The Legend of Zelda: Phantom Hourglass que, a pesar de ser un título ya disponible, captó totalmente la atención de los asistentes que lo jugaron por algunos minutos.

También se tuvo la oportunidad de jugar **Advance Wars: Days of Ruin**, secuela para Nintendo DS que nos transporta nuevamente al campo de batalla. Este título no lo habíamos mencionado en la revista, pero algunos ya lo disfrutaron en el evento; honestamente no notamos detalles radicales con respecto al anterior, sin embargo, es un clásico y como tal es digno de jugarse, la historia promete adentrarte en la batalla y para el *gameplay* aplicaron la idea de "si no está roto no lo repares" (aunque ahora luce más profesional y menos infantil).



El día sábado fue el de mayor número de visitantes durante el show.





El Nintendo DS siempre llama la atención.

Todo nuestro agradecimiento para Melissa y Alex, de Nintendo de América, por su apoyo a Club Nintendo en todos estos años. ¡Te escapaste de la foto, Capitán!

Wii: El que ríe al último ríe mejor

Cuando apareció el Xbox 360 y con la -en ese entonces- próxima salida del Playstation 3, muchos pensaban que Nintendo no podría subir peldaños del tercer lugar en que quedó en la pasada generación, pero hay veces que lo más complicado no es lo mejor y Nintendo optó por algo sencillo que fuera "divertido" (y ahora encabeza las listas de popularidad), palabra que se escuchaba mucho en el NES y SNES y que luego fue perdiendo peso; pero el Wii sigue latente en el corazón de nosotros los jugadores, y prueba de ello es que la gente sigue jugando y emocionándose con **Wii Sports**, a pesar que es sólo una pequeña muestra de lo que hace la consola y sin importar que lleva un año en el mercado. También hubo interactivos con **Metroid Prime 3: Corruption**, uno de los títulos más populares de la consola y que sigue sorprendiendo a propios y extraños con su calidad gráfica y excelente jugabilidad.

Qué decir de **Super Mario Strikers Charge** o **Donkey Kong Barrel Blast**, que son títulos que ponen la palabra diversión de vuelta a tu diccionario de juegos. En el primero las golizas se ponían más buenas que en liguilla, no había retador pequeño y hasta quienes se sentían expertos se toparon con otros jugadores de gran calidad, quienes obviamente se entrenan seguido a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo. **DKBB** nos hace recordar a **Diddy Kong Racing**, pero aquí sólo se trata de carrera aérea, parece simple y poco atractivo, pero te apuesto a que si lo juegas, no pararás sino hasta dominarlo. Por último pero no menos importante, **Fire Emblem: Radiant Dawn** (antes **Goddess of Dawn**) que ya lo puedes conseguir desde principios de noviembre.
















CLUB NINTENDO

Como cada año desde el 2003, Club Nintendo ha estado presente en el evento más grande de videojuegos de América, organizando divertidas actividades, para convivir con todos nuestros lectores. Contar todas las anécdotas que pasamos sería algo imposible, pero vamos a platicarte lo más relevante de nuestra participación en el EGS 2007.

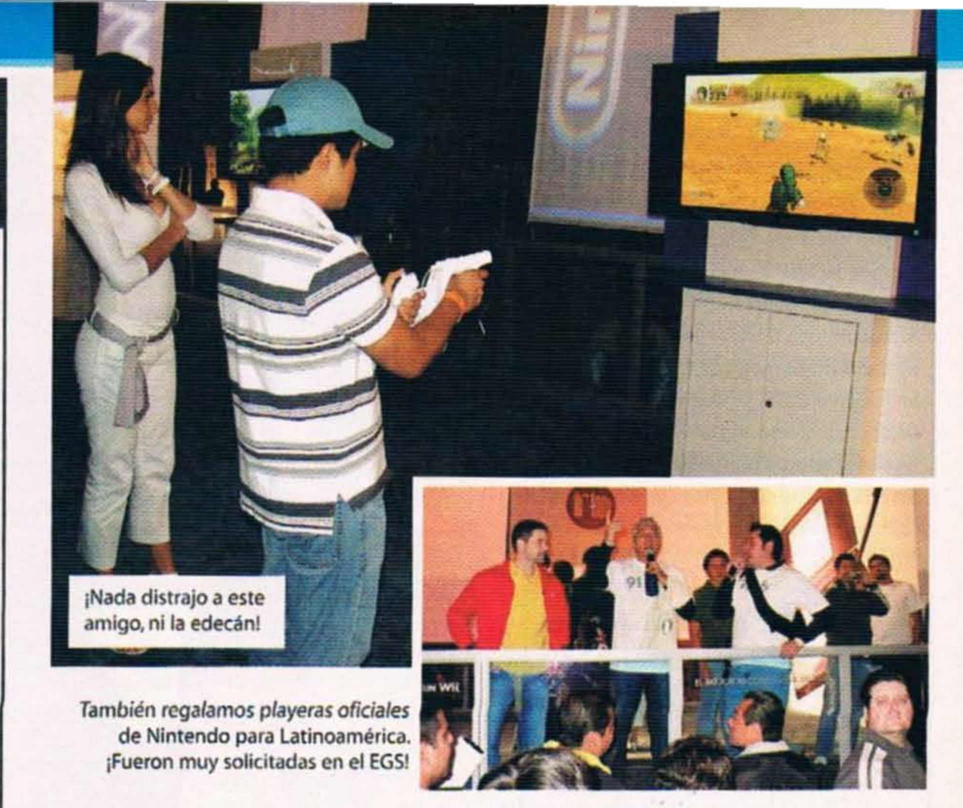
Concurso Link´s Crossbow Training

Nintendo, como cada año, tuvo una gran afluencia en su booth, sobre todo al concurso que Club Nintendo realizó en conjunto con ellos, donde en cada uno de los tres días del evento regalamos un Wii. La mecánica era muy sencilla, debías formarte para participar, lo que de entrada ya implicaba que eras muy paciente, dado que la fila llegaba hasta el estacionamiento del World Trade Center, pero bueno, bien valía la pena la larga espera, ya que al final de la línea los esperaba el juego **Link´s Crossbow Training.**

Ya te hemos comentado de él en la revista, es un juego de disparos inspirado en la versión más reciente de **Zelda** para Wii, donde Nintendo estrenará la Wii Zapper, es decir, el implemento donde puedes colocar tanto el Nunchuk como el Wiimote para que te sea más cómodo disparar.

Para ganar el Wii, lo que debías hacer era lograr el mejor marcador del día... sí, era algo complicado, pero realmente los chavos que asistieron nos sorprendieron varias veces; por ejemplo, el primer día no rebasaban los 20,000 puntos, y creímos que alguien que alcanzara esa marca ya tendría el Wii asegurado, pero no fue así, ya que lograron superar los 50,000.

La experiencia en juegos como **Wii Play** o **Wario Ware** era muy valiosa, ya que algunos que llegaron sin nociones, parecía que estaban agitando unas maracas, porque el puntero paseaba por toda la pantalla menos por donde estaban los blancos que debían destruir.



¡Nada distrajo a este amigo, ni la edecán!

También regalamos playeras oficiales de Nintendo para Latinoamérica. ¡Fueron muy solicitadas en el EGS!

Todo mundo estaba al tanto del mejor récord gracias a un par de pizarrones que se colocaron a los lados del área de juego; era muy chistoso ver cómo muchos se quedaban con la boca abierta, o hasta le tomaban fotos al pizarrón para no olvidarlo. Mención especial merece el ganador del domingo, ya que primero hizo poco más de 6,000 puntos, pero fue superado al poco rato, así que se volvió a formar para alcanzar ahora más de 22, 000 puntos, con lo que se ganó el Wii, y demostró que quien persevera, alcanza. Cabe aclarar que el domingo nada más se jugaba un stage, comparado con el primer día en que se desarrollaban tres. El truco para lograr un marcador alto en este título, es eliminar a los enemigos en forma consecutiva, de manera que los puntos se vayan multiplicando; cuando los participantes notaban ese detalle, era cuando se generaban las mejores marcas.



Estos son los ganadores del Wii que regalamos por día

El Team Nintendo también estuvo presente

Se salió con su Wii
















¿Eres idéntico a tu Mii?

Seguro que a muchos de ustedes, al estar creando su **Mii**, les ha pasado que alguien les comente cosas como "¡No inventes, tu Mii parece una foto!". Pues bien, si así era, no había mejor momento para demostrarlo que en el EGS, ya que tuvimos un Wii dedicado a la creación de estas simpáticas representaciones virtuales, donde si te parecías realmente, te llevabas una playera conmemorativa de los 16 años de Club Nintendo.

Se veía de todo, algunos chavos no se esmeraban mucho que digamos, y hasta parecía que estaban creando a otra persona, pero muchos otros realmente nos dejaron sorprendidos, pues sus **Miis** y ellos eran como dos gotas de agua, realmente para campeonato. Cuando veían que les faltaba algo para parecerse realmente, se quitaban la gorra, se peinaban o despeinaban según fuera el caso, hasta que consideraban que ya se parecían.

Cada Mii que se creaba era guardado en la memoria del Wii, pero fueron tantos que ya no se podían generar más. Así que se les tomaba una fotografía en el instante para después incluirla en este reporte que estás leyendo. ¿Apareces en estas páginas?, si es así, tu Mii ya es toda una celebridad.

Siempre hay que vestir a la moda

El ánimo siempre estuvo presente en el área de Nintendo, pero sobre todo el buen comportamiento, lo que dio pauta para realizar una serie de trivias a los asistentes acerca de las franquicias de Nintendo, y de la historia de Club Nintendo; algunas estaban complicadas, pero bien valía la pena el premio, ya que se trataba ni más ni menos que de playeras y chamarras con personajes de la Gran N, cortesía de nuestros amigos de Premium Brands, quienes próximamente pondrán a la venta toda su línea de productos al público en general.

Tuvimos Miis muy parecidos a sus creadores. ¿Alguna duda?

Gus anduvo repartiendo autógrafos a los presentes

Te presentamos a una verdadera fan de **Zelda**.

Una foto para el recuerdo con los chavos de los Foros CN.

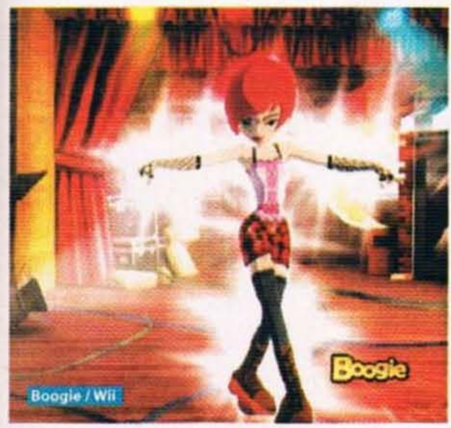
Foto para el recuerdo

Uno de los detalles que más disfrutamos durante el EGS fue la foto que organizaron algunos miembros del Foro de Club Nintendo; desde meses antes del evento, se pusieron en contacto para que el día sábado todos pudieran aparecer en una foto grupal con el *staff* de la revista, y la verdad que fue muy grato ver que la comunidad de Club Nintendo se sigue distinguiendo de entre todas las existentes por su ímpetu, alegría, pero sobre todo amistad, lo que los vuelve especiales. A todos nuestros amigos foristas que asistieron tanto el día de la foto, como los otros, les queremos agradecer por todas las muestras de aprecio que tuvieron con nosotros.




Electronic Arts regresó con su imponente booth y su amplia línea de títulos

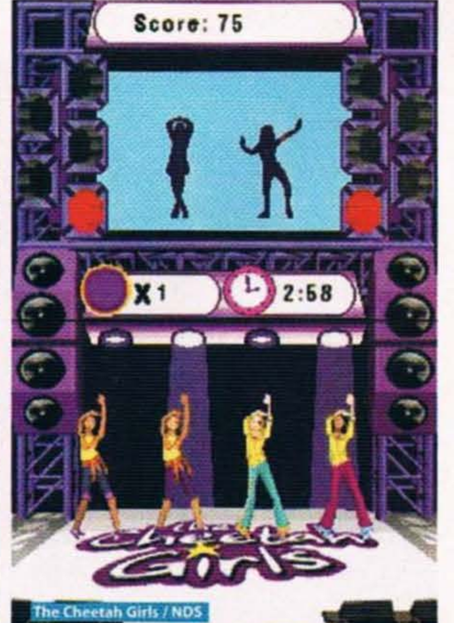
Durante este magno evento estuvimos muy ocupados, pero también nos dimos un tiempecito para darnos una vuelta por los booths de los licenciatarios que estuvieron presentes en el Electronic Game Show de este año. Había filas de todos tamaños para probar los juegos que trajeron (algunas bastante largas), pero valía la pena formarse un rato para conocerlos, pues llevaron títulos de todos tipos y la mayoría eran bastante buenos. Acompáñanos en este recorrido para que te enteres de los pormenores de nuestras andanzas en el EGS ´07.



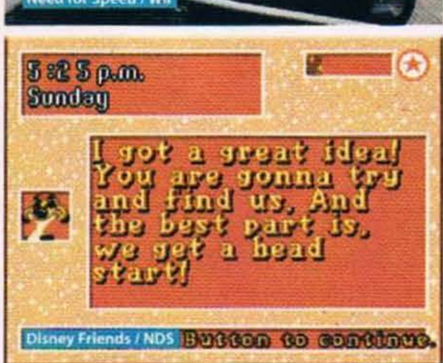
Boogie / Wii


The Cheetah Girls / NDS


Need for Speed / Wii



The Cheetah Girls / NDS



Disney Friends / NDS

Electronic Arts

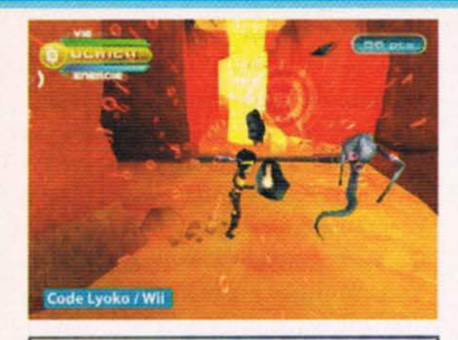
EA siempre se ha distinguido por llevar de todo para los asistentes; había juegazos de deportes, aventuras, de simulación y otros más. El primero que vimos y reconocimos fue nada más y nada menos que **Harry Potter and the Order of the Phoenix**, el cual estaba disponible para Wii. Otro que no podía pasar inadvertido fue **Boogie**, de Wii, del cual ya comentamos en nuestra revista. Y como ya es costumbre, EA trajo para los aficionados de los deportes a **Madden NFL 08**, **Tiger Woods PGA Tour 08**, **Need For Speed ProStreet**, **NBA Live 08**, **FIFA Soccer 08** e inclusive el cómico **EA Playground**.

Pero eso no es todo, también pudimos disfrutar de otros títulos enfocados en la simulación, los cuales tienen su buena cantidad de seguidores. Por ejemplo, estuvo **My Sims**, disponible para Wii y NDS, el cual le da un enfoque distinto al concepto; pero si te agrada más una aventura diferente, también estaba el entretenido **The Sims 2: Castaway**, que lleva todos los elementos de la serie hasta una isla remota en el mar. Finalmente pudimos pasar un buen rato jugando de nuevo el jocosísimo **The Simpsons Game**, en donde tienes que ayudar a la familia más famosa de la televisión a sobrevivir a una serie de parodias de películas y otros videojuegos.

Disney

Otro booth nos llamó la atención por su colorido y sus personajes inconfundibles, se trataba de Disney Interactive Studios, quienes trajeron bastantes juegos basados en sus películas y series de televisión; algunos eran nuevos y otros ya los conocíamos, de manera que nos acercamos y comenzamos a jugar. Disney llevó una buena cantidad de títulos para Wii y NDS como **Power Rangers Super Legends**, **Disney Princess: Enchanted Journey**, **Hannah Montana**, **The Cheetah Girls**, **The Suite Life of Zack and Cody**, **High School Musical**, **Enchanted**, **The Chronicles of Narnia: Prince Caspian**, **Wall.E**, **Disney Friends**, **Spectrobes II**, **Pirates of the Caribbean: At World´s End** y **Meet the Robinsons**, entre otros tantos más. Después de darles una rápida checada, continuamos nuestro recorrido.




Code Lyoko / Wii



Ultimate Mortal Kombat / NDS

Game Party / Wii

Midway

Después de la dulzura de los juegos de Disney, nos topamos con un oasis de violencia en el booth de Midway, a donde llevaron juegos muy buenos como el estupendo y esperadísimo **Ultimate Mortal Kombat** para NDS o las emocionantes carreras al estilo Arcadia de la nueva versión de la serie **Crusin´**. Claro que no podían quedarse atrás y también llevaron títulos menos intensos como **The Bee Game**, el divertido **Game Party** y el rarísimo **Foster´s Home for Imaginary Friends**. La diversidad de las franquicias mostradas nos pareció buena, pero sin lugar a dudas el que se llevó toda nuestra atención fue **Ultimate Mortal Kombat**, pues tenía rato que ansiábamos ver esta serie en el NDS; el otro que sobresalió fue obviamente **Crusin´**, ya que conserva el estilo clásico de juego que conocemos desde **Crusin´ USA**, pero con más elementos interesantes y un *gameplay* mejorado. El más recomendable para toda la familia fue **Game Party**, pero no pudimos jugarlo mucho porque la naturaleza nos llamaba y tuvimos que salirnos de la fila.

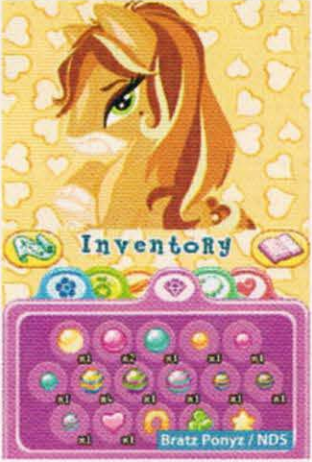
Game Factory

En esta ocasión Game Factory se enfocó más en el sistema portátil consentido de Nintendo, el DS, y mostró una buena variedad de juegos que nos parecieron bastante divertidos, aunque eso sí, tenemos que mencionar que están enfocados a los videojugadores más jóvenes. Para comenzar, vimos la versión de Wii de **Code Lyoko**, la cual, siendo sinceros, dejaba mucho que desear (sin contar el horrible diseño de los personajes, ¡los humanos no tenemos la cabeza así!). Para quienes gustan de los títulos raros, les recomendamos **Pet Alien**, para NDS, el cual está basado en una serie de CGI de mucho éxito en Estados Unidos.

Y tomando un rumbo un poco más femenino, Game Factory también pensó en las videojugadoras más peques y mostró una especie de **Nintendogs**, pero con caballitos que se llaman **Bratz Ponyz**; adivinaste, son pequeños corceles con todo el estilo de las muñecas **Bratz**; y si eso no fue lo suficientemente dulce para ti, también tenemos **Strawberry Shortcake: The Four Seasons Cake**, para NDS. El último de los títulos enfocados para los más jóvenes es **Build-A-Bear**, el cual se centra en la personalización de tu propio "osito Teddy"... lo que casi no se ve en nuestro país. Guardamos lo mejor para el final: **Garfield´s Nightmare**, que es un juego para NDS en donde tomas el papel del gato más divertido de la TV, quien debe sobrevivir a muchos mundos de pesadilla; lo mejor de este título es la diversidad de formas de jugar.




Pet Alien / NDS



Bratz Ponyz / NDS


Acme Arsenal / Wii


Garfield's Nightmare / NDS



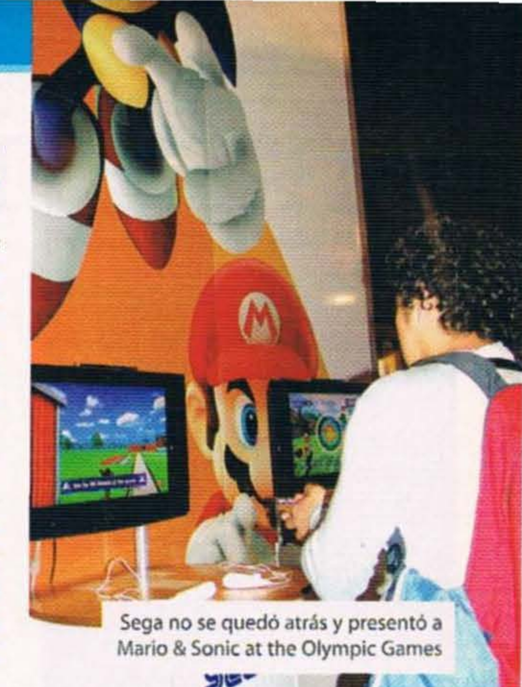
Ubisoft también participó en el EGS y nos trajo la primicia de Rayman Raving Rabbids 2.



Warner Bros. Games

Ya casi nos pasábamos de largo cuando nos topamos con una sorpresa: Warner presentó un título bastante divertido que junta a sus héroes y villanos tan reconocidos y queridos en una aventura en 3D que nos pareció por demás interesante. Como podrás imaginarte, en este juego encontrarás a muchos personajes de los **Looney Tunes**, quienes se dan cita para participar en **Looney Tunes: Acme Arsenal**, para el Nintendo Wii. Resulta que el **Evil Mad Scientist**, cansado de todos los **Looney Tunes**, ha inventado una máquina del tiempo y quiere viajar al pasado y borrar literalmente de la existencia a todos sus enemigos. Pero no contaba con la astucia de que sus adversarios también construyeron su propia máquina para evitar que logre sus malvados propósitos... sí, lo sabemos, es muy poco original y repetitivo, pero ¿cuál de todos los incontables episodios de los **Looney Tunes** no lo es?

Los héroes controlables son **Bugs Bunny, Daffy Duck, The Tasmanian Devil, Foghorn Leghorn, Marvin the Martian, Goosamer, Mr. Hide Bugs** y **Wile E. Coyote**. Además podrás encontrar e interactuar con una buena selección de personajes como **Yosemite Sam, Sylvester, Porky Pig, Tweety Bird, Hugo the Abominable Snowman, Toro the Bull, Grandpappy Sammy, King Daffy, Road Runner** y la Sara García de los **Looney Tunes: Granny**. Entre los jefes que te harán la vida imposible están **Nasty Canasta** y, por supuesto, el **Evil Mad Scientist Dr. Frankenbean**. Si te agradan las caricaturas de estos locos personajes, no te lo puedes perder.



Sega no se quedó atrás y presentó a Mario & Sonic at the Olympic Games

Ubisoft

No podíamos dejar de visitar el booth de Ubisoft, en donde jugamos varios títulos para NDS, pero el que se llevó las palmas y toda nuestra atención fue **Rayman Raving Rabbids 2**, para el Nintendo Wii. Esta loquísima aventura continúa las desventuras de **Rayman**, quien debe salvar al mundo de los conejitos dementes que amenazan a toda la vida de la superficie del planeta. No cabe duda que es una de esas opciones para la reta de fin de semana entre cuates. Continuamos con nuestro recorrido por los booths del Electronic Game Show, que por cierto, ¡estuvo tan concurrido el sábado que nos costaba mucho trabajo poder caminar!

Sega

Llegamos al booth de Sega y lo primero que vimos fue su carta más fuerte: **Mario & Sonic at the Olympic Games**; este juego es sumamente divertido y muy recomendable para un fin de semana con tu familia y tus cuates. Por fin se enfrentan cara a cara los dos íconos del mundo del entretenimiento electrónico, y podrás ver quién es el mejor en tu Wii (seguimos pensando que poner a **Sonic** a correr en contra de **Mario** es incoherente, pero bueno...). También mostraron juegos como **Sonic Rush Adventure**, para NDS, **Nights: Journey of Dreams**, para Wii, **Ghost Squad** y **Bleach: Shattered Blade**, ambos para Wii. Todos estos títulos son bastante interesantes y cuentan con un gran nivel gráfico y mucho reto para los videojugadores experimentados.



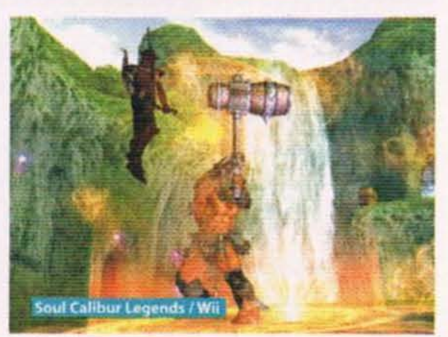
Nights / Wii



Guitar Hero III / Wii



Bleach / Wii



Soul Calibur Legends / Wii

Activision

Continuamos con nuestro recorrido. El booth de Activision se enfocó totalmente en su más reciente título: **Guitar Hero III: Legends of Rock**, ¡pero créenos que era suficiente para que estuviera llenísimo! Este excelente juego te pone a rockear como nunca gracias a su genial *gameplay* y gran variedad de exitosas canciones. Además de contar con una buena gama de guitarristas famosos, entre los que destaca Slash, de Guns´n Roses, puedes personalizar a tu propio personaje para sentirte todo un maestro del rock. Lo mejor de todo es que tienes completa libertad de movimiento, pues tu guitarra no necesitará de cables ni nada parecido. ¡No cabe duda que es la mejor opción para los amantes de la música y que buscan algo de ritmo para su Wii!

Namco

Finalmente llegamos al booth de Namco, en donde no perdimos tiempo y jugamos un buen rato el excelente Soul Calibur Legends, en donde los personajes toman sus armas y se lanzan a una feroz aventura en donde deberán demostrar su habilidad para salir avantes en contra de innumerables adversarios. El *gameplay* combina muy bien el estilo de pelea que ha caracterizado a la serie, con un sólido modo de juego similar al de las últimas entregas de Prince of Persia. Con este juego terminamos nuestra peregrinación por los booths del Electronic Game Show de este año.

Entrevistas**EGS**2007

por Adrián Moscoso

Esta vez el *World Trade Center* se convirtió en una gran calle por la que transitaron miles de videojugadores que, en el marco del EGS 2007, pudieron convivir con lo mejor y más variado en la industria del videojuego. Es por eso que la presencia de Club Nintendo era más que obligada, así que las cámaras y micrófonos de esta sección se dieron a la tarea de platicar con el componente más importante dentro del EGS: ustedes, los videojugadores...



Dentro de este evento, que albergó a miles de jugadores, tanto casuales como de la línea *"Hard Core"*, las opiniones, gustos, preferencias y necesidades son muy variadas, por ello conocer la opinión de una gran mayoría resulta más que enriquecedor, porque es la voz directa de los consumidores, los que al final tienen la última palabra y dictan la vida útil o el éxito de cualquier consola y título...

Hoy en día, en medio de una guerra sin cuartel entre compañías desarrolladoras de *software*, marcas y consolas, el jugador queda atrapado entre el fuego cruzado, protegiendo su bolsillo de un ataque kamikaze. En apariencia, cualquier opción es buena; los títulos (en su mayoría) lucen espectaculares, y los precios cada vez más atractivos, lo hacen caer en la tentación, no siendo obra del diablo, sino de una campaña publicitaria adecuada... Los videojugadores lo saben y es por eso que sus opiniones son verdaderamente importantes; al final, ellos dictan las reglas que la mayoría (quieran o no) han de acatar.

Antes de proseguir por esta calle, he de aclarar algo: aquí sólo están reproducidas textualmente las palabras de los jugadores que platicaron con Club Nintendo; no hay truco, no hay maña, sólo el sentir de todos ustedes...

Pluralidad en La Calle CN

En nuestro recorrido, preguntamos cuál de las tres consolas de nueva generación que hay en el mercado es la mejor.

Amauri Ramírez, videojugador: "Para mí, el Nintendo Wii es una verdadera innovación, ya que a nadie se le hubiera ocurrido un control o una consola así; además, para mí, la ventaja que tiene sobre el PlayStation 3 es el precio, me quedo con el Wii...".

Alejandro Arenas: "Para mí, el Wii vino a revolucionarlo todo, un ejemplo muy claro es que Sony copió el control y yo creo que todas van a tener que adaptarse a esto. Lo que realmente veo en esto es que los gráficos no son todo; la jugabilidad importa mucho; PlayStation sí innovó en sus gráficos y en sus juegos, pero realmente la jugabilidad es la misma, el control es el mismo desde la primera (consola); hay una monotonía en eso".

Para Juan del Río, de 18 años, la mejor consola es el Wii en cuanto a interactividad, pero lo mejor en gráficos y juegos en línea está en la Xbox 360: " Y en cuanto a tecnología -dice Juan- gana la PlayStation 3 además de que ya le bajaron como dos mil pesos al precio de salida, sin embargo, hay que tomar en cuenta otro factor: el Xbox 360, sólo tiene **Halo 3 y Gears of Wars**, mientras que el Wii tiene un montón de juegos que son divertidos y con innovación total...".

Rafael, 18 años: "Para mí, la mejor consola es la Xbox 360 porque el tipo de juegos que maneja está enfocado al tipo de usuarios como yo, para chavos de mi edad...".

En cambio, para Rogelio, de 22 años, la mejor consola es el Wii otra vez, porque desde su punto de vista, el sistema de juego que ofrece es mejor y porque está ampliando su mercado, no sólo a los jugadores infantiles, sino también a los adultos. A la pregunta de qué piensa él sobre el futuro en los videojuegos, Rogelio opina: "La verdad es que con juegos como **Rock Band**, la interactividad se me hace muy buena y es algo muy divertido, creo yo que marca nuevos estándares de programación para el futuro".

Para Diego, de 19 años, la consola de Sony es la mejor de las tres: "Es la que tiene mejores gráficos y tiene varios juegos muy buenos en camino".

La cultura también se juega

Cundo vemos el poder de convocatoria que tienen eventos como éste, se nos viene una pregunta a la cabeza: ¿existe ya una cultura alrededor de los videojuegos en nuestro país? Esta pregunta se la hicimos a varios amigos asistentes al EGS 2007 y esto es lo que respondieron algunos lectores:

"La importancia de este tipo de eventos es ayudar a difundir los juegos que todavía no han salido -comenta Luis, de 21 años-; ver opciones de consolas y principalmente divertirse".

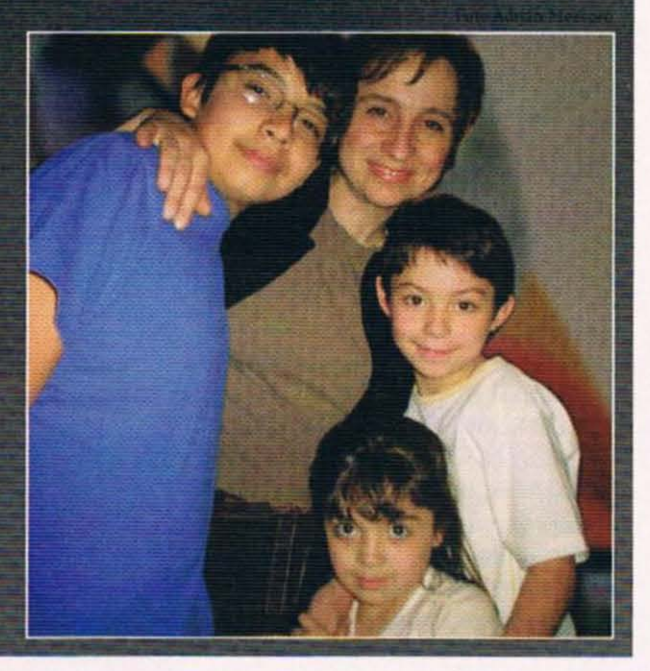
- ¿Tú crees que ya exista una cultura alrededor de los videojuegos en nuestro país?
- "Sí, por supuesto; ha crecido muchísimo, ya no es lo mismo de hace diez años, yo creo que ya vivimos en una sociedad de videojuegos".

Lucas, 29 años: "Para mí inicia la cultura de los videojuegos en México; veo un boom; todos los chavitos ya están recibiendo mucha información, algo que en los Estados Unidos tienen acceso desde hace muchos años; aquí, apenas lo empiezo a ver; yo creo que estas personas que van empezando son las que van a crear la cultura de los videojuegos. Este tipo de eventos es materializar una serie de esfuerzos que se han estado llevando a cabo desde hace mucho tiempo. Lo único malo –continúa Lucas- es que este tipo de eventos sólo se hagan en la ciudad de México".

Una de las gratas sorpresas dentro de este evento fue encontrarnos con Carmen Aristegui, reconocida periodista y líder de opinión, quien platicó en exclusiva para los amigos lectores de Club Nintendo: "Vengo con mis sobrinos y mi hijo Emilio, que andan buscando algunos juegos de **Pokémon**, ya que son aficionados al Nintendo DS y al GameCube", dice Aristegui, quien reconoce no saber mucho de este pasatiempo. "Sin embargo, creo que a juzgar por la cantidad de chavos que se han dado cita en este evento y del interés que se despierta en esta exposición, es evidente que es algo que mueve a los niños y a los jóvenes, que tiene esa mezcla de entretenimiento y dinámica de pensamiento que los videojuegos conllevan...".

- Como un medio de comunicación, los videojuegos han cobrado mucha importancia; ¿crees que se deba reglamentar o controlar más la temática de los juegos?
- "Mira –dice Aristegui-, no creo que sea un tema reglamentable, creo que más bien lo que hay es una oferta de mercado interesante, ya que lo que he podido ver es que hay cosas muy interesantes de ejercicio mental en algunas modalidades de videojuegos, la velocidad de los chavos al asociar cosas como caminos o trucos para ganar los juegos; yo creo que les dan un valor muy importante, pero no me atrevería a sugerir que algo así pueda ser reglamentable".

- ¿Satanizarías a los videojuegos?
- "No, heme aquí; lo que en todo caso puede generar inquietud es el exceso o el abuso, sin embargo, con un acercamiento razonable en tiempo, puede ser una gimnasia mental. La cultura del videojuego en México yo creo que ya existe -agrega la comunicadora-; si nos asomamos a lo que está pasando aquí, quizá se perciba una veta cultural muy importante que está ya en la biografía de cada uno de los asistentes".



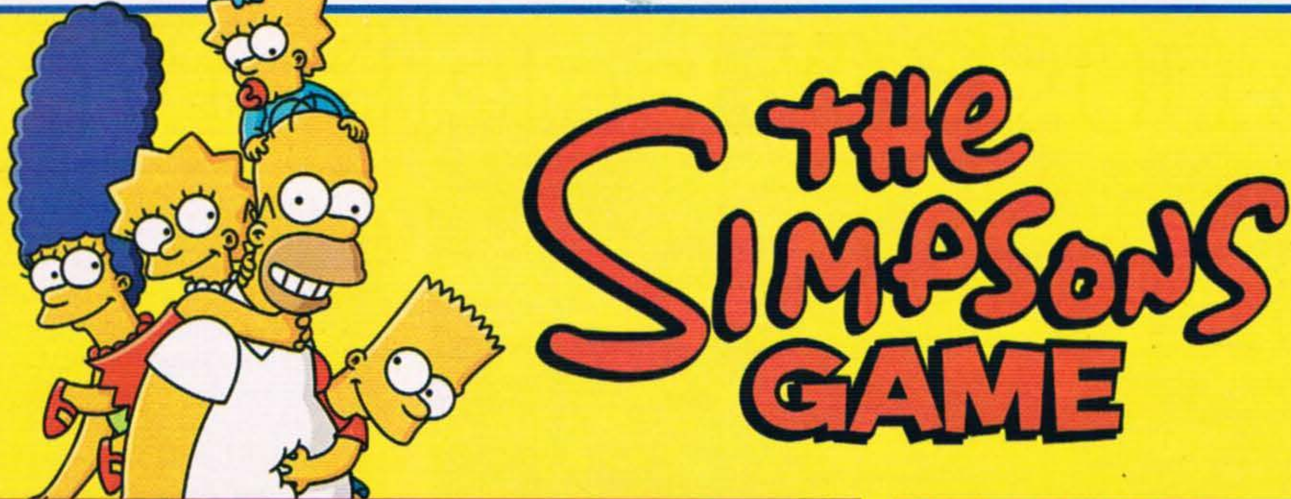
Nos vemos en el EGS 2008

Antes de terminar nuestro recorrido por el EGS, platicamos con Cristian Gutiérrez, gerente de Mercadotecnia y uno de los organizadores de este magno evento, quien aseguró que al cierre de esta sexta versión del Electronic Game Show se reunieron más de 30 mil asistentes. "Yo creo que el EGS –comenta Cristian- es ya una plataforma para exposiciones, lanzamientos, torneos, ventas, en fin toda una infraestructura muy importante impensable hace apenas 10 años. Para poder realizar este evento, hay detrás un trabajo de años y hoy en día el Electronic Game Show se puede comparar con eventos mucho más grandes que se realizan en otros países".

- ¿Por qué es hasta el 2002 cuando se decide realizar este tipo de eventos?
- "El fenómeno de los videojuegos- asegura Cristian- es ya global y que va avanzando a pasos agigantados, pero como casi todo, en nuestro país, todo llega después de todo lo que se refleja en países de primer mundo. México los está tratando de buscar con éxito. Otro factor de importancia de este evento es tener un acercamiento con la industria, con los medios, con los consumidores y que existan escenarios en donde haya exposiciones, shows, lanzamientos, donde ahí el medio puede interactuar directamente con la industria y conocer exactamente su visión hacia el futuro".

Cristian es optimista para el futuro y dice que para el 2008 se esperan más marcas, más gente de la industria, "y por supuesto mantener la calidad de este evento ya de escala mundial, como lo es el EGS", concluye el ejecutivo.

Pues hasta aquí llega este recorrido de ideas, puntos de vista, gustos y preferencias que ayudan a enriquecer nuestro criterio, demostrando que en México los videojugadores estamos al nivel de las grandes potencias como Estados Unidos o Japón. Gracias a todos lo que nos brindaron su tiempo e hicieron de este recorrido algo totalmente enriquecedor. Y ya lo saben: nos leemos en la calle, en la Calle CN.



D'OH!

LA FAMILIA MÁS FAMOSA DE LA TELEVISIÓN REGRESA A LA ACCIÓN CON UN NUEVO VIDEOJUEGO QUE REALMENTE LE HACE JUSTICIA A ESTA SERIE TAN EXITOSA. SEGURAMENTE TE IMAGINARÁS QUE SIGUE LA TRAMA DE SU RECIENTE ESTRENO CINEMATOGRÁFICO, PERO NO ES ASÍ; SE TRATA DE UNA HISTORIA TOTALMENTE NUEVA HECHA ESPECÍFICAMENTE PARA ESTE TÍTULO; SUCEDE QUE LOS SIMPSON DESCUBREN QUE SON FORZADOS A PARTICIPAR EN OTRO VIDEOJUEGO, DE MANERA QUE TENDRÁN QUE ECHAR MANO DE TODAS SUS HABILIDADES PARA SALIR BIEN LIBRADOS DE TAN PROBLEMÁTICA SITUACIÓN. AL IGUAL QUE EN LAS CARICATURAS, TENDREMOS MUCHO HUMOR AL ESTILO DE SUS PERSONAJES. OTRO DETALLE INTERESANTE -Y EL PRINCIPAL ATRACTIVO DEL JUEGO- ES LA PARODIA DE VARIOS VIDEOJUEGOS, ESPECIALMENTE DE EA.



SPRINGFIELD COBRA MÁS VIDA QUE NUNCA

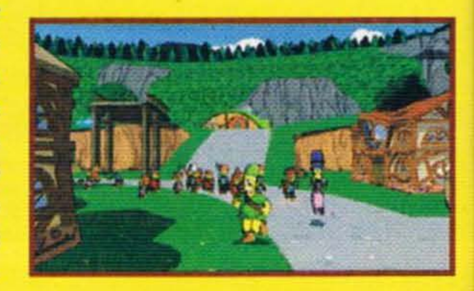
Para darle un toque más de caricatura, **The Simpsons Game** presenta la acción con gráficos *Cel-shaded*, lo cual le queda muy bien y resalta cada aspecto de los personajes sin que se sientan tan rígidos en sus movimientos. Pero el detalle que nos pareció más interesante es que podríamos decir que todo Springfield está perfectamente bien recreado dentro del juego, con muchísimos de sus habitantes caminando por las calles o realizando actividades variadas. Los fans de la serie reconocerán a los diversos personajes en cada parte de la ciudad; aunque cabe mencionar que, como pasa en muchos capítulos de la caricatura, hay momentos en los que verás gente que no debería de estar en dicho lugar a esa hora; por ejemplo, vemos a **Carl** y **Lenny** deambulando por las calles de Springfield, cuando se supone que deberían estar trabajando en la planta.

GRÁFICOS	1.5
GAMEPLAY	1.5
SONIDO	2.0
HISTORIA	1.5
DIFICULTAD	1.5
RANKING CN	8.0

¡NO TE ENCAJONES!

Ahora bien, el tener parodias de historias conocidas y de otros videojuegos tiene muy buenas consecuencias, pues la acción no se limita sólo a la mítica ciudad de Springfield, sino que también podremos visitar países lejanos y tierras de fantasía. Esto es muy refrescante al momento de jugar, pues no te encierra en un solo conjunto de escenarios, sino que te da la oportunidad de conocer y explorar nuevos lugares, al igual que descansar de un único modo de jugar, puesto que tendrás que cumplir objetivos como ayudar a **Apu** en una sátira del juego **Guitar Hero**, por citar un ejemplo. Obviamente, los personajes cambiarán de aspecto y/o indumentaria para acoplarse mejor a su entorno. Checa en las fotos algunos ejemplos de los cambios de ropa de la familia; en cada lugar tendrán la vestimenta apropiada.





Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **EA Redwood Shores**
Categoría: **Acción / Aventuras**

1 - 2

TEEN T ESRB

VIVE LA CARICATURA

Todos los miembros de la familia **Simpson** estarán disponibles para jugar; aunque la pequeña **Maggie** sólo participará en un par de objetivos. Cada uno de ellos cuenta con diferentes habilidades y niveles; el juego consta de 16 episodios, divididos a su vez en cuatro capítulos cada uno. Los escenarios tienen ambientación característica dependiendo de su temática; por ejemplo, en Springfield tendrás que realizar actividades de acuerdo con el personaje que uses y según la situación, pero en otros momentos deberás de enfrentar enemigos totalmente distintos, basados en el entorno en el que te encuentres. Según sabemos, el último jefe será una celebridad muy conocida, la mente detrás de la creación de la familia nuclear más popular de la TV.

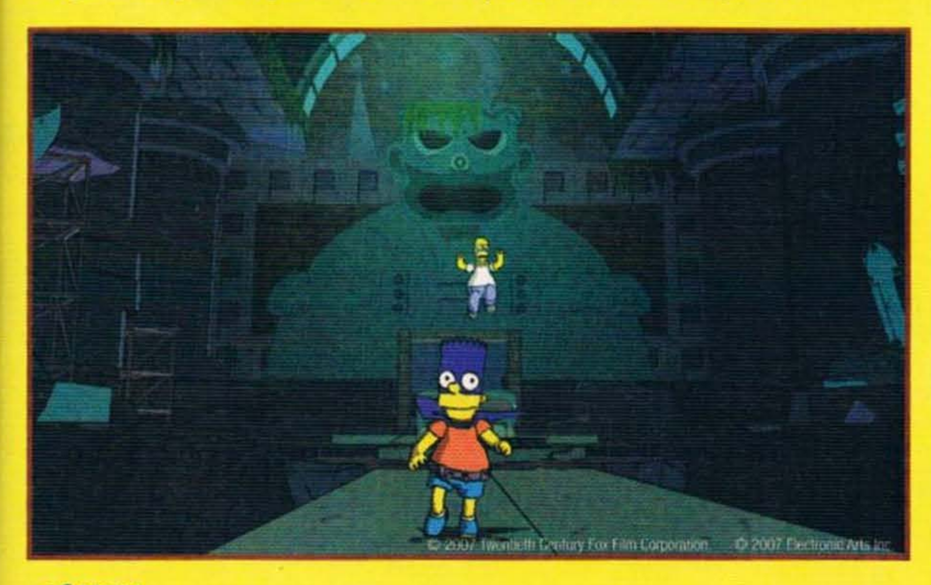






PARA DOS SPRINGFIELDEANOS

Hay muchas sorpresas esperándote dentro de este nuevo juego de los **Simpson**, así como detalles chuscos como las habilidades y poderes especiales de cada personaje; como ejemplos tenemos a **Homer**, quien puede engordar increíblemente al grado de convertirse en una bola humana, o **Bart** en su papel de **Bartman**. Una opción que nos pareció genial fue que implementaron un modo cooperativo en donde un segundo jugador puede unirse a la diversión en cualquier momento gracias a un sistema similar al de **Lego Star Wars**. Cualquiera de los dos jugadores puede entrar a la acción y retirarse en el momento que desee, lo cual además de revivir el sentimiento tan especial de jugar dobles, permite seguir la acción sin tener que volver a comenzar una partida.



Referencias:

-La familia Simpson apareció por primera vez como cortos animados dentro de **The Tracey Ullman Show** el 19 de abril de 1987.

-En 1997, **The Simpsons** rompió el récord de transmisión ininterrumpida de una serie animada, el cual hasta ese entonces estaba en poder de **The Flintstones**.

-**The Simpsons** tiene también el récord de mayor número de artistas invitados para una serie de televisión.

-La famosa expresión de **Homer**, "*D'oh!*", fue incluida en el *Oxford English Dictionary*, pero sin el apóstrofo.

-**Nancy Cartwright**, la voz de **Bart**, hizo una audición por la voz de **Lisa**; de igual manera, **Yeardley Smith**, la voz de **Lisa**, lo hizo por la de **Bart**.

PARODIAS

Estos son algunos de los niveles que encontrarás en **The Simpsons Game:**

-"*Around the World in 80 Bites*", un concurso sobre quién come más en la cervecería Duff.	-"*Neverquest*", donde **Marge** y **Homer** parodian los juegos e historias de fantasía y aventura como **The Legend of Zelda** y **The Lord of the Rings**.
-El tutorial de **Homer** se lleva a cabo en *Land of Chocolate*, basado en su sueño cuando los alemanes compran la planta.	-"*Sitar Hero*", una parodia de **Guitar Hero**, con **Apu**.
-"*Shadow of the Colossal Donut*", una escena al estilo de *Treehouse of Horror*, donde **Bart** y **Homer** enfrentan al anuncio de **Lard Lad**.	-"*Medal of Homer*", parodia de **Medal of Honor**.
-"*Big Super Happy Fun Fun Game*", **Homer** y **Lisa** parodian a los estereotipos del anime y de los RPG.	-"*Tree Huggers*", **Bart** y **Lisa** luchan contra leñadores en el bosque.

TAMBIÉN RECOMENDAMOS...

Si eres fan de los inigualables **Simpson**, no dudes en checar también la versión de Nintendo DS, en la cual te presentan un *gameplay* similar, pero enfocado en el *Stylus* para realizar muchas cosas dentro del juego. Para que te des una idea del humor que maneja y que las parodias siguen, en este título viene un minijuego especial que se llama **Pet Homer**, el cual es una sátira del popular **Nintendogs**.



¡EXCELENTE!

The Simpsons Game es uno de esos títulos que simplemente no puedes dejar de conocer; es una aventura muy jocosa y contiene mucho humor característico de los **Simpson**, por lo cual es muy recomendable; además tiene un buen *gameplay* que te entretiene durante horas. No dudamos ni por un segundo en recomendarte esta increíble opción que seguramente se convertirá en todo un clásico. ¿Qué esperas? ¡No lo pienses más y comienza a jugarlo ya!



Cosas chuscas:

En el episodio 112, Homer Bad Man (sexta temporada), Homer es acusado de hostigamiento sexual y es expuesto de manera amarillista en el programa "Rock Bottom"; cuando se demuestra la inocencia de Homer, el programa transmite una lista de disculpas que pasan a gran velocidad. Esta es la lista completa:

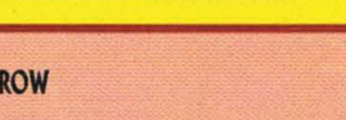
1. "Peoples' Choice Award" es el mayor honor de América.
2. El unicel no está hecho de gatitos.
3. El O.V.N.I. era un avión de papel.
4. Los nerds de Internet no son *geeks.*
5. La palabra "queso" no es graciosa en una oración o sola.
6. El Flanders mayor es **Todd**, no **Rod**.
7. **Lyndon Johnson** no hizo la voz de **Yosemite Sam**.
8. Si está usted leyendo esto, no tiene vida.
9. **Roy Rogers** no fue enterrado dentro de su caballo.
10. El otro O.V.N.I. era una ensaladera girando de cabeza.
11. Nuestras universidades no son "hoteles".
12. **Mr. Dershowitz** no tiene literalmente cuatro ojos.
13. Nuestros televidentes no son patéticos tubos de comida sin vida.
14. **Audrey Hepburn** nunca pesó 400 libras.
15. La pandilla de "Cheers" (1982) no era una pandilla real.
16. El agua salada no "corretea a los sedientos".
17. Meter la lengua a un enchufe eléctrico no te convierte en un **Mighty Morphin Power Ranger**.
18. Los gatos no se convierten eventualmente en perros.
19. Las balas no rebotan en la gente obesa.
20. Reciclar no reduce la capa de ozono.
21. Todo es 10% jugo de frutas.
22. El virus come-carne no se esconde en el helado.
23. **Janet Reno** es malvada.
24. El jugo V8 no contiene 1/8 de gasolina.
25. **Ted Koppel** es un robot.
26. La mujeres no son de Venus, ni los hombres de Marte.
27. **Fleiss** hace la seda.
28. **Quayle** conoce el procedimiento común de un baño.
29. **Bart** es malo hasta el hueso.
30. La esposa de **Godfry Jones** lo engaña.
31. **The Beatles** no se han reunido para entrar a torneos de kick boxing.
32. El "bicho" de la pantalla de tu TV puede ver dentro de tu casa.
33. Toda la gente en la TV es mejor que usted.
34. La gente que escribió esto no tiene vida.

D'oh!

LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

La verdad es que aunque pocos, los juegos de los **Simpson** siempre son buenos, desde los primeros de NES, hasta los de Cubo, y este no podía ser la excepción; es genial. Puedes usar a cualquier miembro de la familia y cada uno con habilidades distintas, y lo mejor de todo, apegadas en su personalidad más que en su físico. En cuanto a las misiones, son muy variadas, ninguna se parece, es como si estuvieras viendo un episodio, nunca sabes qué va a suceder; es un título altamente recomendable.




CROW

Luego de lo bueno que dejó **Hit and Run** estaba ansioso de checar esta nueva adaptación y, en cuanto lo tuve en mis manos, me convenció, es como vivir de forma interactiva un gran capítulo de la serie. Las voces son las mismas que en la caricatura (en inglés) y visualmente no hay queja; es simplemente un acierto de EA para esta aclamada franquicia de Groening. Es divertido que estén los equipos establecidos, pero hubiera sido interesante una opción para decidir quién sería tu *sidekick*.



PANTEÓN

Como buen fan de los **Simpson**, no podía dejar de checar este juego, y me da mucho gusto que transmitieron el humor característico de los personajes en cada una de las parodias y escenas de esta estupenda aventura. Un detalle que me pareció muy bueno fue que el juego no está basado en la reciente película, sino que tiene su propia trama, lo cual hace que gane puntos. Lo mejor de todo es el modo cooperativo al estilo de **Lego Star Wars**. Este juego sí que está "¡excelente!"

Beijing 2008

Mario & Sonic at the Olympic Games



Pocos eventos pueden paralizar al mundo como lo hacen los Juegos Olímpicos, que junto con el Mundial de Futbol, son sin duda las máximas competencias deportivas que conocemos. Asisten competidores de todos los países del planeta con el fin de ganar la mayor cantidad de medallas posibles en las disciplinas elegidas, todo para intentar colocar a su patria en el número uno del mundo. Dicha competencia es tan especial que sólo se realiza una vez cada cuatro años, tiempo en el que los atletas se preparan, y los países intentan obtener la sede de tan grandioso espectáculo... honor que el próximo año lo tendrá China, Beijing para ser más exactos, y Wii no podía quedar fuera de esa fiebre, por lo que Sega y Nintendo nos preparan un juego bastante especial.

Un sueño hecho realidad

Qué rápido pasa el tiempo... y sobre todo cuántos cambios genera a su paso; muchos de ustedes no lo deben recordar, pero hace todavía diez años **Mario** y **Sonic** eran rivales, bueno, no sólo ellos, sino también sus compañías, Nintendo y Sega, respectivamente; cada personaje era el emblema de su empresa y compitieron en un par de guerras de consolas, y todos los videojugadores nos imaginábamos si alguna vez tendríamos la posibilidad de ver a ambos iconos de la industria en un solo título.



Más lejos, más alto... ¡más fuerte!

Compañía: **SEGA**
Desarrollador: **SEGA**
Categoría: **Minijuegos**





Pasó el tiempo y Sega dejó el mercado de las consolas para dedicarse a producir títulos multiplataforma, sin duda uno de los movimientos más inesperados y polémicos que ha visto el mercado, sobre todo porque la compañía aún tenía mucho que ofrecer. De cualquier modo, dicho cambio permitió por principio de cuentas que viéramos a Sonic en consolas de Nintendo, pero aun así, lo que se esperaba era una competencia con **Mario**, que debido a las buenas relaciones de las empresas, no se veía muy lejos... y así de la nada, a mediados de año, se anunció que está en desarrollo **Mario & Sonic at the Olympic Games**.





¡La carrera por ser la mascota número uno de los videojuegos tendrá un final de fotografía!

Mezclando universos

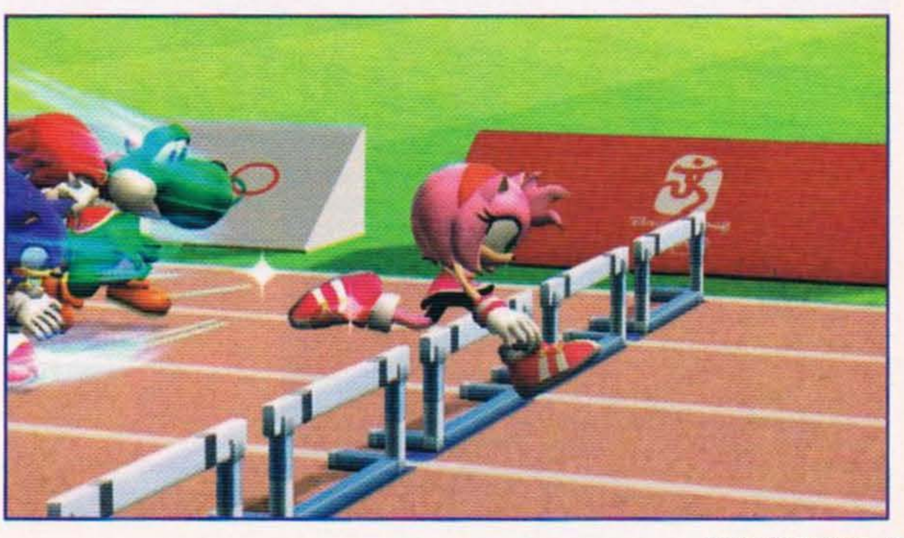
Claro está que aunque el juego lleve los nombres de los personajes más importantes, no implicaba que no habría más competidores en este juego, ya que de hecho, como ya te habíamos comentado en anteriores números, son nada más y nada menos que 16 participantes, 8 por cada compañía; pero existe la posibilidad de que por ahí haya personajes ocultos. De lo más interesante es que antes de entrar de lleno al juego, debes elegir un competidor, pero no se trata de hacerlo al azar, o dejarte llevar por los favoritos de toda la vida, aquí realmente debes realizar la elección basándote en las pruebas en las que vayas a competir, o en tu estilo de juego.



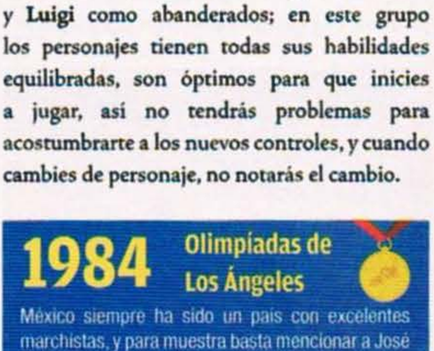


Un pequeño movimiento es la diferencia entrre la medalla de oro y la de bronce, así que muy atento.

Lo anterior te lo comentamos porque los atletas van a estar divididos en cuatro grupos que enseguida te describiremos para que tengas mejores argumentos en tu decisión: *Power Type*; aquí encontramos a los personajes pesados, como **Bowser** o **Knuckles**, por ejemplo. Son ideales para las actividades que requieran un gran esfuerzo o para pruebas de resistencia. *Speed Type*: dentro de este grupo encontramos a personajes como **Sonic** y **Yoshi**, son excelentes para las pruebas de pista, ya que gracias a su velocidad, logran obtener muy buenos resultados. *Skill Tpye*: en esta categoría tenemos a **Peach** y a **Tails** sólo por mencionar un par, te sirven para las disciplinas en las que se requiere un cálculo más preciso.



Por último tenemos *All Around Type*, con **Mario** y **Luigi** como abanderados; en este grupo los personajes tienen todas sus habilidades equilibradas, son óptimos para que inicies a jugar, así no tendrás problemas para acostumbrarte a los nuevos controles, y cuando cambies de personaje, no notarás el cambio.



1984 Olimpiadas de Los Ángeles

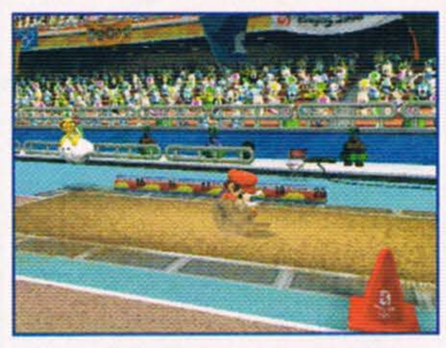
México siempre ha sido un país con excelentes marchistas, y para muestra basta mencionar a José Pedraza, Carlos Mercenario o Bernardo Segura, quienes lograron triunfos importantes; pero sin duda uno que ha quedado marcado en la mente de miles de mexicanos, fue el que consiguieron Raúl González y Ernesto Canto en los Juegos Olímpicos de Los Ángeles en 1984, donde hicieron el famoso "uno, dos" en la marcha de 50 Kilómetros.

Compite con honor

Bien, ya tenemos a los participantes; ¿qué falta?, claro, las pruebas en las que deberán competir. El equipo de desarrollo eligió bastantes disciplinas para darle variedad al juego, dentro de las que encontramos las siguientes: Salto de altura, Salto de longitud, Esgrima, Tiro con arco, Lanzamiento de disco, Lanzamiento de jabalina, Lanzamiento de Martillo, Natación, Carreras libres, con obstáculos y con relevos, sólo por mencionar algunas de ellas. Como puedes notar, se ha tratado de mantener un adecuado equilibrio en las pruebas, eligiendo las más populares a lo largo de la historia.

Lucha por la gloria...

Existen varios modos de juego; tenemos el principal donde debes pasar varias pruebas e ir poco a poco subiendo de nivel hasta lograr colocarte en los primeros tres lugares; otro muy entretenido, te permite crear tus propios "sets" de juegos, es decir, tú eliges cuántos y cuáles quieres para tus competencias; este es bueno para cuando tienes algunos dominados, así es probable que puedas lograr nuevas marcas.





Pero sin duda la opción que más horas de diversión te dará es la *multiplayer*, done pueden participar hasta cuatro personas en cualquier prueba, claro está que en algunas no puede ser al mismo tiempo, pero eso no le resta nada de diversión, al contrario, agrega un toque de tensión bastante especial. Si esto se te hiciera poco, también cuenta con una opción Wi-Fi, con la que podrás retar con personas de todo el mundo, y en verdad ver qué tan bueno eres.

Todas y cada una de las actividades hacen uso tanto del Wiimote como del Nunchuk para poder disfrutarse, pero no como sucede en juegos, donde se limita a agitar ambos lo más rápido posible; no, aquí se ha logrado un gran trabajo en cuanto al realismo en los eventos.

Un juego para medalla de oro

Sega ha realizado un trabajo perfecto con este título, donde dejando totalmente de lado que cuente con dos de los personajes más famosos de la historia de los videojuegos, su *gameplay* es sorprendente; han adaptado cada movimiento de las disciplinas olímpicas de manera grandiosa, y consideramos que no habrá mejor juego basado en tan magno evento que éste, así que si quieres ir practicando para el siguiente verano, no pierdas tiempo, rompe algunas marcas mundiales.

Otros juegos de las Olimpíadas

World Class Track Met (NES).- Muchos de ustedes quizá no conozcan este título, debido a que salió a la venta hace más de 20 años, para el Nintendo Entertainment System, en el podíamos participar en algunas pruebas de velocidad con o sin obstáculos; pero sin duda lo que lo hizo tan especial, es que incluía un tapete, de hecho es el primer juego que utilizaba uno, el cual se dividía en círculos azules y rojos, que debíamos pisar rápidamente para que nuestro personaje llegará a la meta antes que el contrario.



Track and Field (NES).- Este título es sinónimo de diversión... y de controles descompuestos también; las pruebas son de todo tipo, desde carreras, tiro al blanco, lanzamiento de jabalina, en fin, de todo un poco; pero para dar una sensación mayor de realismo, los programadores de Konami decidieron que era buena idea que los botones y el pad se presionaran de manera rápida en cada disciplina, lo que sí agregaba reto, pero al mismo tiempo podías descomponer tus controles si no tenías cuidado.

Nagano Olympic Winter Games (N64).- Quizá el mejor juego que se haya hecho basado en competencias olímpicas, aunque no de verano, sino de invierno. Este título salió al mercado en 1998 para la máquina de la diversión, fue desarrollado por Konami, pero contrario a lo que pasó con Track and Field, su *gameplay* se basaba en presionar los botones en el momento justo o rítmicamente; aunque sus actividades no son muy conocidas en este continente, gracias a la mecánica, resulta bastante divertido.

Los expertos comentan...



MASTER

Siempre que recuerdo títulos basados en los juegos olímpicos, vienen a mi mente los **Track and Field**... y una que otra descompostura en los controles, pero bueno, lo que quiero decir es que para estos juegos, todas las compañías usaban la misma estrategia, que era la de presionar botones de manera rápida, pero ahora con **Mario & Sonic at the Olympic Games** se ha logrado dar un paso al frente en cuanto a *gameplay*, permitiendo una experiencia única, que sin lugar a dudas sería imposible de disfrutar en otras consolas. Tienes que jugarlo.



CROW

Esta fue la pauta para que muchos supusiéramos que era un hecho la entrada de **Sonic** a **Smash Bros**... y así fue. Con el pretexto de las Olimpíadas, Sega se encarga del desarrollo que involucra a personajes propios y otros clásicos de Nintendo. Gráficamente se mantiene en el estándar del Wii, mientras que en *gameplay* me parece agradable al presentar múltiples actividades que se adaptan a las funciones motrices del control remoto. Podría pasar como un título ordinario, pero el carisma de los personajes lo vuelve más divertido, así como la posibilidad de juego en línea que te brinda una competencia mundial.

PANTEÓN

Este encuentro ya se esperaba desde hace años... y más cuando Sega comenzó su vida como licenciatario y dejó de ser competidor de Nintendo. Por fin **Sonic** y **Mario** compiten de una manera más sana dentro de las diversas disciplinas de las Olimpíadas, y como videojugadores, nuestro deber es elegir a algunos de ellos y llevarlos a ganar muchas preseas. Me agrada la forma en la que adaptaron los controles del Wii a cada deporte, y lo recomiendo mucho para todo tipo de jugadores; pero aun así, te exhorto a que primero lo juegues y después lo compres.



GODZILLA UNLEASHED

¡LIBERA LA DESTRUCCIÓN EN TU WII!
CONTINUANDO CON LA TRADICIÓN DE LA DESTRUCCIÓN DE CIUDADES ENTERAS Y LOS ENCARNIZADOS COMBATES ENTRE LOS MÁS GIGANTESCOS PERSONAJES, EL REY DE LOS MONSTRUOS, GODZILLA, HA LLEGADO AL NINTENDO WII EN UN TÍTULO QUE LLEVARÁ AL GÉNERO DE PELEAS A UN NUEVO NIVEL CON GODZILLA: UNLEASHED. INVITA A TUS AMIGOS, PIDE LA COMIDA RÁPIDA, ELIGE A TU MONSTRUO FAVORITO, ¡Y PREPÁRATE PARA TODA LA ACCIÓN Y DEVASTACIÓN TOTAL EN EL MÁS NUEVO Y FEROZ JUEGO DE KAIJUS JAMÁS PRODUCIDO!



UN JUEGO DE ENORMES PROPORCIONES

Godzilla: Unleashed es un juego de peleas con todo el estilo que ha caracterizado a los títulos basados en el gigante de Japón. Como era de esperarse, **Godzilla** viene acompañado de una buena y gran selección de monstruos de distintas eras de la serie de películas del legendario kaiju; cada uno de ellos tiene un "bando" que defenderá a toda costa. Al igual que títulos anteriores, los combates se llevarán a cabo en ciudades muy realistas llenas de elementos interactivos y con un buen nivel de detalle. Para regocijo de los fans y los videojugadores, **Unleashed** cuenta con un mejorado *gameplay* que conserva la base presentada en **Destroy All Monsters Melee**, pero con varios cambios para hacerlo más intenso que nunca. Adicionalmente, el modo de historia no es tan lineal como antes, lo cual te proporcionará múltiples opciones según el personaje que elijas.





EL EVENTO QUE CAMBIÓ LAS COSAS

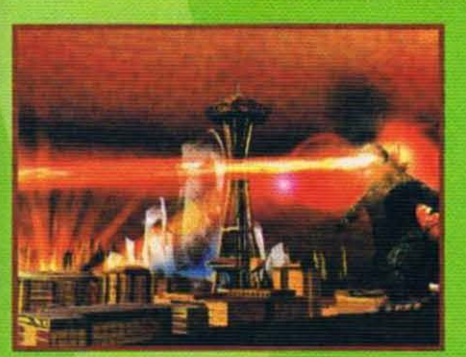
La historia sitúa los eventos de Unleashed veinte años después de su último gran combate, en **Godzilla: Save the Earth**. Sucede que una lluvia de meteoritos impacta al planeta, ocasionando terremotos y cambios radicales en el clima. Los **Vortaak** vieron este suceso como una oportunidad de controlar a la Tierra y enviaron a sus monstruos a atacar. Simultáneamente, los kaijus locales comenzaron a atacar las ciudades como resultado de los misteriosos cristales que crecieron en el suelo después de la lluvia de meteoritos. Cuatro distintos grupos se formaron a partir de los ataques, de manera que las batallas serán libradas desde cuatro puntos de vista diferentes: Earth Defenders, Mutants, Aliens y Global Defense Force.





Compañía: **Atari**
Desarrollador: **Pipeworks Software**
Categoría: **Peleas**

1 - 4


¡Nunca se había visto tal destrucción en el Wii hasta que llegó el rey de los monstruos!

EL MUNDO ES EL CAMPO DE BATALLA

Son en total diez escenarios los que han sido anunciados por Atari, pero al igual que los monstruos, han guardado silencio acerca de cuántos habrá ocultos. Entre los confirmados tenemos Seattle, el cual está al pie de un volcán; Sydney, como un páramo congelado; New York sufriendo una lluvia de meteoros; Monster Island, deformada por los cristales; la Mothership parcialmente destruida por un impacto; Tokyo asediada por tsunamis; San Francisco sufriendo por los terremotos; Osaka en medio de un caos nuclear; y Londres suspendida en el cielo por un vórtice antigravitacional. Como podrás darte cuenta, el mundo está en caos por la apocalíptica situación que se originó por la caída de los cristales; de manera que no esperes que sean escenarios "amigables", ¡todo puede pasar en **Unleashed**!

¡ELIGE A TU MONSTRUO!

Aquí está la lista de los grupos y los monstruos que las conforman; por cierto, dos de ellos son totalmente nuevos y creados especialmente para este juego: **Obsidius** y **Krystalak**; los demás provienen del universo de kaijus de Toho.

Earth Defender	Mutant	Alien	Global Defense Force
Godzilla 2000	Destoroyah	King Ghidorah	Kiryu
Anguirus	Krystalak	Gigan	Jet Jaguar
King Caesar	Titanosaurus	Megalon	Mecha-King Ghidorah
Mothra	Biollante	Orga	
Fire Rodan	Megaguirus		
Baragon	Obsidius		



Referencias:

-Como en muchos casos, en **Unleashed** se maneja una historia que no va tan de acuerdo con la cronología de las películas, pues muchos monstruos jamás se habían visto las caras (al menos no en sus versiones presentadas), como **Gigan** y **Titanosaurus**, por ejemplo.

-**Baragon** apareció originalmente no en una película de **Godzilla**, sino en la cinta: **Frankenstein Conquers the World** (1965); posteriormente fue incluido en filmes de **Godzilla**.

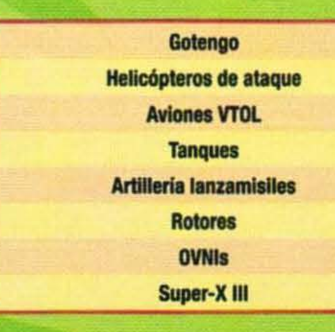
-De igual manera, **Rodan** fue estelar de su propia película (**Rodan**, 1956) antes de hacer equipo con **Godzilla** en **Ghidorah, The Three Headed Monster** (1964).





LA MILICIA AL RESCATE

Existen diversos tipos de naves y vehículos que aparecerán al azar dentro de cada una de las arenas del juego; ellos atacarán automáticamente al monstruo que más presente una amenaza a la ciudad en el momento de su entrada al escenario. Un buen fan de **Godzilla** reconocerá a algunos de los nombres.



Gotengo
Helicópteros de ataque
Aviones VTOL
Tanques
Artillería lanzamisiles
Rotores
OVNIs
Super-X III



GAMEPLAY

La versión para el Nintendo Wii exigirá que manipules el Remote de diversas formas para lograr la destrucción debida. Hay un detalle que merece ser resaltado, y que si no se entiende, **Unleashed** puede ser menospreciado; se trata de los valores de los personajes. Debes recordar que estás controlando monstruos de gran tamaño y no peleadores humanos, lo cual obviamente se refleja en la movilidad, así que no vayas a decir que se mueven muy lento; ¡son kaijus de muchos metros de altura y miles de toneladas! Cada uno de ellos cuenta con una gran variedad de movimientos y ataques para pulverizar ciudades y enfrentar a sus oponentes; trata de conocer a cada gigante para que veas con cuál te acomodas mejor. Al igual que en entregas anteriores, puedes invitar a otros tres amigos para un festival de golpes, mordidas y destrucción en sus divertidos modos para varios jugadores.



Una de las nuevas características presentadas en **Unleashed** es la masa crítica. Ya no tienes el modo Rage de **Godzilla: Destroy All Monsters Melee**, sino que ahora podrás destruir o absorber el poder de los cristales para alcanzar la llamada "masa crítica". Durante este estado, el cuerpo de tu monstruo brilla y su tamaño se incrementa considerablemente. A costa de un poco de defensa, podrás ocasionar más daño a tus adversarios, además de que podrás ejecutar poderes especiales sólo accesibles en este estado.

Godzilla: Unleashed es el mejor título basado en el universo de los monstruos de Toho que jamás se haya creado. No solamente ofrece elementos atractivos para los fans de **Godzilla**, sino que también brilla por sus detalles y estupendo *gameplay*, el cual fue muy bien manejado y mejorado para la versión de Nintendo Wii. Como en muchas ocasiones, nos quedamos con ganas de ver a varios monstruos favoritos de las películas, pero la incursión de los dos nuevos contendientes es muy buena, especialmente el hecho de que fueran seleccionados por los videojugadores mismos. Si buscas un buen título de peleas para tu Wii, no busques más; ¡invita a tus cuates y que comience la destrucción!

Cosas que todo fan debe saber...

-"*Kaiju*" es una palabra japonesa que quiere decir "bestia extraña", aunque se traduce normalmente como "monstruo". Se usa para denominar a los de gran tamaño, como los del universo de Toho.

-**Godzilla** ha cumplido ya 53 años desde su primera película, **Gojira** (1954).

-Los monstruos Obsidius y Krystalak fueron seleccionados de entre cuatro diferentes propuestas de Pipeworks para Unleashed; la votación se llevó a cabo vía Internet con 6,000 votantes.

-Obsidius es el primer *kaiju* oficial para un videojuego en América desde **Super Godzilla** (SNES, 1993), en donde se presentó la única aparición del supermonstruo: **Bagan**.

-No se ha confirmado la aparición de otros monstruos como **Mecha Godzilla**, **Mecha Godzilla II**, **Moguera** y **Godzilla 90s**; pero sí es un hecho que veremos también a **Space Godzilla**, aunque todavía no se ha dado a conocer su grupo.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Los juegos de **Godzilla** siempre se habían caracterizado por lo lento del *gameplay*, es decir, yo entiendo que una criatura de esas dimensiones se deba mover lentamente, pero es que sí era algo desesperante; en fin, como sea, la nueva versión que saliera para Cubo dejaba ver una evolución en el personaje, gracias a un gameplay dinámico, al estilo de **Smash Bros**. Y esta nueva adaptación para Wii, es obvio que debía ser mejor gracias al control, ya que te permite realizar jugadas realmente sorprendentes, atacar a varios enemigos a la vez, volviendo los encuentros una locura, sobre todo si lo juegas con tus amigos; es un título muy recomendable.



CROW

Monstruos enormes que se pelean sobre un desvastado San Francisco, ¡eso hay que verlo (o jugarlo)! **Godzilla: Unleashed** es la primera incursión de este popular personaje para el Wii y sigue prácticamente la línea de su antecesor de GCN. Gráficamente no es una revelación, aunque su peso recae en el *gameplay* que hasta cierto punto no tiene queja. Los poderes y movimientos son limitados, pero en efecto, es una gran aportación par los fans de esta criatura. En cuanto al sonido, es un poco repetitivo, pero al concentrarte en la lucha no te molestará tanto.



PANTEÓN

Como buen fan del rey de los monstruos no podía dejar de checar **Godzilla: Unleashed**, y como siempre, no fui defraudado. El *gameplay* es muy bueno y hay varios detalles mejorados que hacen más intensa la acción, como el modo de masa crítica y los escenarios tan apocalípticos que se manejan. Todavía hay muchas incógnitas acerca de los personajes, pero sólo es cuestión de jugar hasta ver qué vamos habilitando. Lo que me hubiera gustado ver es a **Godzilla** con su imagen de **Final Wars** o mi favorita, la de los 90. ¡Si eres fan como yo, simplemente no lo puedes dejar de jugar!



Aquí es cuando apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Touch the heaviest item
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite



El control de los PROFESIONALES

Por Axy

Consiguiéndolo todo en los videojuegos

Los buenos videojugadores saben muy bien que el final del juego es sólo el principio, pues todavía hay cosas que descubrir después de los créditos; muchos títulos tienen cosas ocultas que no pueden ser obtenidas sino hasta después de terminar la aventura, o bien, habiendo conseguido un ítem. A veces puedes obtener más personajes, escenas o bonus, pero no todos los jugadores lo hacen… ¿será por la dificultad o simple falta de interés? Cualquiera que sea el motivo, decidí escribir este artículo para explorar un poco este fenómeno, esperando hacerte pensar y que tú mismo veas si vale o no la pena de volver a jugar después de ver el final; yo soy Axy, y te invito a que sigas leyendo y saques tus propias conclusiones.

100%, 101%, 1000%...

Uno de los más comunes retos es presentar un porcentaje al videojugador para desafiarlo a jugar e investigar hasta conseguirlo; como ejemplo tenemos los títulos con cuartos como **Castlevania: Circle of the Moon**, en donde tenías que recorrer todo el castillo buscando cuartos ocultos que contenían premios o simplemente un pequeño porcentaje extra del mapa; el problema es que no todos son tan sencillos de localizar, puesto que hay unos que tal vez no hallarías sin la ayuda de un mapa o ítem especial. Un juego que nos puso a buscar como locos fue **Donkey Kong Country**, pues fue de los primeros en tener más del afamado 100%; se trataba de un cuarto oculto dentro de otro cuarto, al cuál podías tener acceso sólo si elegías el premio más simple en el bonus: una banana; al final, ¡terminabas el juego con 101%! Con el tiempo, aparecieron juegos con porcentajes en cada mundo, los cuales conforman una cantidad enorme de cuartos por descubrir, como el 1000% de **Castlevania: Portrait of Ruin**. El estar buscando cuartitos llega a ser muy cansado, especialmente para quien no acostumbre hacerlo.



En los últimos **Castlevanias** se han estancado mucho en hacerte conseguir muchos elementos y encontrar todos los cuartos.



Conseguir el 101% en este gran clásico de SNES no es tan difícil, mucho menos con los Tips que publicamos, je je.

Personajes ocultos, extras, etc.

En algunos juegos como los de peleas, deportes, acción y otros, puedes obtener a un personaje, equipo, vehículo, secreto, bonus, minijuego o cualquier otro extra al terminar un modo con un héroe (o villano en su defecto); posteriormente, debes terminarlo con otro personaje para conseguir otra cosa y así sucesivamente. También hay modos o cheats que pueden habilitarse al cumplir cierto requerimiento en un nivel de dificultad específico. El poner retos de este tipo fomenta el *Replay Value*, pues invita a los jugadores a volver a pasar la aventura o a conseguir un récord o puntuación para tenerlo todo en su juego. El problema es que a veces nos obliga a tener que terminar un título con peleadores que no nos gustan, por ejemplo.



Si cumples los requerimientos necesarios, podrás jugar con las versiones de **Alpha** de **Cody** y **Guy**, ¡así sí vale la pena jugar de nuevo!

Todos los ítems

A veces hay juegos en donde incluyen una cantidad exorbitante de ítems y cositas que puedes conseguir si tienes demasiado tiempo libre. Un ejemplo son los **Castlevanias** "de cuartitos", pues además de forzarte a buscar cartas, libros o almas, apelando a tu orgullo de videojugador, te presentan una colección de armas, alimentos y trofeos que se obtienen sólo al derrotar a un enemigo en especial, y para ello necesitas mucha suerte y eliminar a este tipo de adversario una y otra y otra y otra vez hasta que, casi sin querer, deje el tan buscado ítem. El lado malo de este tipo de situaciones es que la repetición te hace odiar poco a poco ese juego que al principio te gustó tanto. Lo peor es que muchas veces pasa que ya que tienes dicho objeto (el cual en la mayoría de las ocasiones no te sirve de absolutamente nada), se te acaba la pila, se va la luz o tu hermanito pequeño pasa corriendo tirando tu consola... la Ley de Murphy es completamente irremediable.



¿Recuerdas cuántos Retos no publicamos con los mejores tiempos de este juegazo, tanto con todos los ítems, como con la menor cantidad de ellos?

Retos absurdos

El lado malo de querer siempre tenerlo todo en cada juego que llega a nuestras manos es que a veces, los desarrolladores ponen a chimpancés superinteligentes que regresaron del espacio a probar sus juegos, por lo cual a veces resulta sumamente complicado el obtener un 100%, medallas, trofeos o cosas similares. Ya una vez comentamos que hay distintos tipos de dificultad, pero que el obligarte a usar los disparos contados, tardarte un tiempo limitado, llegar en primer lugar y además recoger moneditas, y muchos otros ejemplos más, es por demás absurdo y nos hace odiar un juego y aventar los controles por más que intentemos conservar la calma. El tener el porcentaje perfecto es bueno, pero no a costa de echar a perder las horas de juego anteriores.



Es una lástima que el reto de este juego se enfoque en presentarte desafíos absurdos... afortunadamente esto no pasó en la secuela.

¡Gracias, Memory Card!

Un detalle en el que casi nadie se pone a pensar es que muchas veces queremos tenerlo todo en nuestros juegos o conseguir el nivel 99 en los RPG; pero lamentablemente esto es una bomba de tiempo cuando hablamos de juegos de generaciones pasadas, pues la batería tiene una vida útil y lo que grabes en ella un día terminará por perderse. Afortunadamente, con la aparición de las Memory Cards podemos conservar todos nuestros logros, pero hay que tener precaución, pues en un descuido puedes borrar todos tus archivos sin querer.

¿Te hace un mejor videojugador el conseguirlo todo?

El obtener todo de un juego es un reto que puede ser presentado al jugador para retarlo a incrementar su habilidad y demostrar que es capaz de tener todo lo que se pueda habilitar; por otra parte, eleva el nivel de *Replay Value* para que no te aburra y lo botes tan rápido. Ahora bien, es cosa de orgullo el poder decir que ya conseguiste absolutamente todo de un título, pues es prueba de tu determinación y pericia con el control; pero eso no quiere decir que seamos buenos jugadores en toda la extensión de la palabra, pues hay quien sólo obtuvo todo por presumir, y eso es de un mal jugador. El tener el 100% debe ser estrictamente por mérito propio y una meta personal, pudiéndose compartir con los demás, pero sin alardear.





Conclusión

Es bueno tratar de exprimir nuestros juegos y querer tener siempre todo lo que se pueda conseguir, el 100% y demás extras, pero no a costa de desatender nuestras otras labores diarias, ni mucho menos cuando nos damos cuenta de que nos enojamos demasiado. Debes de ponerte retos siempre y tratar de cumplirlos, pero también si ves que es algo por demás complicado, tratar de dejarlo por la paz, al menos por un rato, para evitar terminar odiando un juego. Si tienes alguna impresión o comentario, háznoslo saber para compartirlo con los demás. ¡Hasta la próxima!



Todos en alguna etapa de nuestra vida hemos querido formar un grupo de rock... y tocar algún tipo de instrumento musical, como la guitarra, y no lo hemos logrado porque a veces las circunstancias no son favorables. Ahora por fortuna, gracias a la magia de los videojuegos, ese sueño puede hacerse realidad gracias a nuestro Wii y a RedOctane, compañía que ha desarrollado Guitar Hero III: Legends of the Rock, título en el que mediante una guitarra especial, debemos interpretar distintos temas de rock, hasta alcanzar la fama y el éxito.



Una nueva explosión

A lo largo de la historia de los videojuegos, hemos podido ver diferentes "modas", es decir, juegos basados en el género que esté resultando exitoso en determinado momento; como ejemplo tenemos las decenas de juegos de pelea de mediados de los años 90 intentando derrotar a **Street Fighter**, los juegos basados en **Pokémon**, o los centenares de clones de **Mario Kart**... pero bueno, el caso es que parece que actualmente la moda son los juegos musicales, pero a diferencia de los casos anteriores donde no todos los títulos eran buenos, ahora cada una de las adaptaciones intenta aportar su granito de arena para que la monotonía no invada al género, lo que se ha vuelto más sencillo gracias al Wii.







La propuesta de **Guitar Hero III: Legends of Rock** es simple; emular la emoción de ser una estrella de rock gracias a una guitarra... aunque obvio que no una guitarra cualquiera, ya que en ella no vamos a encontrar cuerdas, sino que todo se va a realizar gracias a unos botones que incluirá en la parte superior, y a una especie de palanca en el centro.

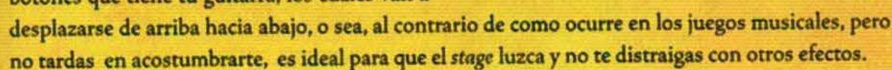
Compañía: **RedOctane**
Desarrollador: **Harmonix**
Categoría: **Musical**





Siente la música en tu cuerpo

Jugarlo es de lo más sencillo... lo complicado es dominarlo, ¡ja, ja, ja!; primero debes elegir una canción (más adelante te diremos algunos de los temas que incluye), ya después aparecerá un escenario con una banda donde deberás dar lo mejor de ti. En la parte central de la pantalla aparecerá una barra con los diferentes botones que tiene tu guitarra, los cuales van a desplazarse de arriba hacia abajo, o sea, al contrario de como ocurre en los juegos musicales, pero no tardas en acostumbrarte, es ideal para que el *stage* luzca y no te distraigas con otros efectos.



Cuando la silueta del botón llegue justo a la parte inferior y se coloque sobre el indicador, en ese momento debes presionar ese botón en la parte de arriba, y al mismo tiempo, mover el botón central, que como ya te mencionamos, pareciera una palanca, pero no con forma de, sino rectangular. Todo eso en conjunto es como si presionaras las cuerdas y después las tocaras, por lo que la sensación es sumamente real, y lógicamente resulta bastante divertido el interpretar las canciones, mientras sigues el ritmo.



¡Qué viva el Rock!

* El juego logró despertar tanta expectativa, que el pasado mes de septiembre se declaró que el 26 fuera el día de Guitar Hero en Nueva York; con esto te debe quedar una muy buena idea de lo especial de este título.

* Guitar Hero no es el primer juego que utiliza una guitarra para tocar algunas canciones; los pioneros en el campo fueron los programadores de Konami mediante su título Guitar Freaks, que saliera para Arcadia hace ya poco más de cinco años.

* Los juegos de ritmos fueron impulsados en un principio por Konami, quien desde hace años creó una línea exclusiva, llamada Beatmania o Bemani.





¿Y el control del Wii?

Para jugar este título, no utilizas el famoso Wiimote, o bueno, no de una manera primordial, ya que junto con el juego vendrá incluida la guitarra; pero no quiere decir que el control del Wii quede inservible en **Guitar Hero III**; más bien se le ha dado un uso distinto, ya que en la guitarra habrá un hueco donde deberemos colocarlo, y así no se maltrata mientras jugamos... ¡no!, no es cierto, lo que pasa es que hay ciertos momentos en el juego en los que puedes agitar la guitarra para utilizar una especie de movimiento especial que aumenta tu marcador, además de ser muy vistoso.



Ya que está bien entendida la teoría (eso esperamos), ahora pasemos a otra parte importante del título, los modos de juego. El principal es realmente muy absorbente, tienes que comenzar tu carrera desde cero, y poco a poco ir ganándote un prestigio, lo cual no te será sencillo, ya que debes lograr muy buenos marcadores para poder tocar en mejores lugares hasta llegar a la cúspide del éxito. Conforme avances, las notas de las canciones irán aumentando, así que prepara tus dedos.

Por suerte para ti, existe una modalidad donde puedes elegir canción libremente y así practicar en las que sabes que andas mal, o simplemente perfeccionarla. Además, tendremos dos opciones de juego más, la obligada es un versus que, para ser honestos, es genial; puedes pasar horas compitiendo con tus amigos, y es que no ocurre lo que en otros juegos del estilo, donde gana quien mejor marcador obtenga; aquí mientras más combos logres, más castigos puedes mandar a tu oponente, que no serán bloques o notas falsas, sino sólo cambiará el color de todos los botones por uno genérico, haciendo difícil reconocer cuál debes presionar (aunque si ya eres un experto, tal vez y hasta con los ojos cerrados puedas hacerlo).



Trabajo en equipo

Pero no todo en la vida es competir, a veces también es bueno cooperar para obtener buenos resultados... y es el caso de una de las modalidades de **Guitar Hero III**, que permite que dos jugadores interpreten un tema, obvio cada uno con su guitarra; existen momentos en los que ambos deben tocar la misma parte, o donde deben dejar que su compañero toque sólo por unos instantes. Aunque consideramos más divertida la opción de competencia, en esta puedes lograr cosas interesantes; todo depende de tu creatividad.

Parte fundamental del éxito de esta serie son los temas que incluye, no son originales, o sea, no son creados para el título, son canciones famosas de Rock de varios grupos, entre los que encontramos: **Slipknot, Aerosmith, Santana, The Who, Iron Maiden, Red Hot Chili Peppers, Smashing Pumpkins, Guns N´Roses, The Rolling Stones, Scorpions, Kiss, The Strokes, Pearl Jam,** o **Héroes del Silencio**, entre muchos otros; en total serán más de 70 temas a los que podrás tener acceso; algunos estarán disponibles desde un comienzo y otros deberás habilitarlos, pero de que es una oferta musical variada, eso ni duda queda, por lo que no importando tu edad, seguro que encontrarás alguna canción que te agrade.



¡No pares de Rockear!

Este es uno de esos juegos que no importa cuál sea tu género favorito, te garantiza horas de diversión a ti y a tus amigos; tiene tantos retos y objetivos, que nunca te aburrirás. Esperemos que esta tendencia de juegos musicales se mantenga, y que al igual que **Guitar Hero**, tome riesgos, nos ofrezcan temáticas nuevas, que amplíen nuestra visión como videojugadores, y dejen de lado las modas comerciales.

Guitarristas famosos



Jimi Hendrix.- Es considerado como uno de los máximos guitarristas de todos los tiempos. Nació en Seattle, Estados Unidos. Su habilidad con la guitarra eléctrica era asombrosa, los sentimientos que lograba transmitir a través de sus canciones marcaron época a mediados de los años sesenta. Entre sus temas más populares tenemos "Wild Thing" y "Purple Haze".



Joe Satriani.- Un "mago" de la guitarra eléctrica; domina dicho instrumento como pocas personas. Su gusto por la música nació curiosamente de escuchar a Hendrix. Se puede decir que su estilo es más enfocado al espectáculo, sus interpretaciones poco predecibles, y como buenos ejemplos tenemos "Crushing Day", "Lords of Karma" o "Surfing with de Alien", que si tienes buena memoria, se usaban algunas veces en el programa Nintendomanía.



Carlos Santana.- Este guitarrista mexicano desde hace años forma parte de la élite del medio; su trabajo lo ha hecho recibir cientos de reconocimientos. Todo un ejemplo a seguir por su dedicación y entrega. Entre sus discos más populares se encuentran Shaman y Supernatural , que lo han acercado a un público más joven.



- Cortesía TV y Novelas.

Margarito Esparza.- Sin duda el guitarrista más famoso... del metro de la ciudad de México. Este singular personaje tocaba la guitarra en varias estaciones de este transporte público para ganarse la vida, pero de la noche a la mañana, algún productor de TV lo encontró y lo invitó a participar en varios programas, donde debido a su estatura (no debe medir más de un metro) y su manera tan chistosa de tocar la guitarra, se ganó el respeto del público.

Los expertos comentan...



MASTER

Por fin esta serie llega a consolas de Nintendo, y la verdad que no lo pudo haber hecho de mejor manera; **Guitar Hero III** es simplemente genial, contiene tantos modos de juego que puedes pasar días enteros jugando sin notar que el tiempo ha pasado. La opción que más me gusta fuera del modo principal es la de competencia, ya que es en ésta donde tu nivel sube debido a la presión de tu adversario. Los temas son estupendos, arreglos de canciones famosas que te suben la adrenalina al máximo. Si no tienes este juego... no sé qué estás esperando para comprarlo, es de esos títulos que debes tener a como dé lugar.



CROW

Para que veas que algo simple puede ser sumamente entretenido, aquí te presentamos **Guitar Hero III**, el primero para Nintendo y que te pondrá a rockear como si fueras un miembro de las mejores bandas. Su estilo de juego es muy sencillo, tocas los botones que se indiquen en pantalla para generar los sonidos, claro, todo con un ritmo, pues de lo contrario sonaría peor y tu público te abuchearía. Una de las cualidades más brillantes es el uso de la guitarra, que te dará sensación de realismo y más entrega al juego. Las canciones son muy variadas y siempre encontrarás una de tu agrado.

PANTEÓN

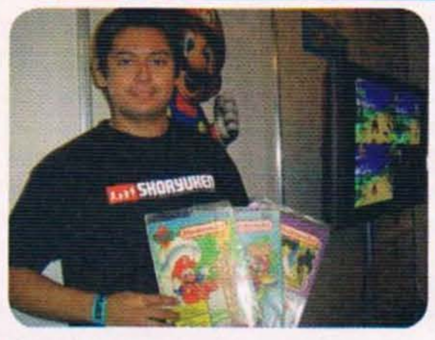
Los juegos de ritmos son muy buenos y recomendables por su divertido *gameplay* y porque siempre te entretienen un buen rato. La verdad no me he adentrado demasiado en los **Guitar Hero** como para hacerme un experto, pero indudablemente me he pasado buenos momentos tratándole de hacer al *Slash* (aunque me siento como José Feliciano...) y pulsar un par de canciones en esta genial versión que además contiene temas y personajes de muchos de mis grupos de Rock favoritos. Si eres fan del Rock clásico como yo, no te lo puedes perder.

Reporte Senka 7

Una vez más Club Nintendo visitó la ciudad de Mérida, en Yucatán, para atender la invitación a la convención de anime, cómics y videojuegos más importante del Sureste mexicano: la Senka 7. A diferencia de las ediciones anteriores, la duración del evento fue de tres días. Recordemos que en nuestras intervenciones anteriores la gente sólo podía asistir el sábado y domingo. A partir de Senka 7 y hasta nuevo aviso, la convención comenzará desde el viernes con una denominada "venta nocturna" para todos los asistentes. Al parecer el resultado de este experimento fue muy bueno.



Por tercera ocasión Club Nintendo participa en la Senka. ¡Entérate de cómo estuvo este buen evento!





Actividades de Club Nintendo

El Wii de la redacción de la revista llegó a la tierra de la cochinita pibil para brindar ratos de alegría y convivencia. Así es, los controles no dejaron de moverse durante nuestros torneos (**Wii Sports Box** y **Mario Strikers Charged**). Muy reñidos estuvieron los encuentros entre los fans de Club Nintendo que nos acompañaron en nuestro stand. Los ganadores recibieron de regalo, entre otras cosas, unos pósters exclusivos de Nintendo que fueron muy cotizados entre los asistentes.

La firma de autógrafos no faltó en el evento. La primera vez que asistimos a la Senka quedamos sorprendidos por la gran cantidad de seguidores que tiene Club Nintendo en este estado de la República Mexicana, pero ahora ya no sorprende que tengamos visitantes con revistas del primer año y especiales de hace más de diez años. Nos llena de orgullo recibir estas muestras de fidelidad en cada lugar en el que nos paramos.

Las conferencias

Para esta edición de Senka, Club Nintendo preparó un material interesantísimo en video acerca de la historia de **Mario Bros.**, retomando los inicios del héroe de Nintendo en la consola de 8 Bits, así como su paso por el SNES, N64, GB, GBA, GCN, Nintendo DS y una muestra de su más reciente aparición en el Wii con **Super Mario Galaxy**. Muchos de los asistentes recordaron sus inicios como videojugadores con el regordete plomero, y seguramente fueron invadidos por la nostalgia de aquellos buenos años. Sin lugar a dudas una evolución de gráficos y *gameplay* que ha quedado plasmada en la historia de los videojuegos.

Un Wii de regalo por cortesía de Nintendo y Club Nintendo

Los organizadores de la convención tuvieron la gran idea de desarrollar un *rally* de tres días para disputarse un Nintendo Wii. La respuesta fue genial y gran parte de los asistentes se apuntó a la competencia; la mayoría quedó fuera en la primera etapa, ya que los requerimientos a cumplir fueron de gran dificultad. Para las últimas dos etapas, los concursantes demostraron realmente ser fans de Nintendo, aunque sólo cinco llegaron a la gran final. Pero, ¿qué necesitaron para acceder a esta instancia? Club Nintendo solicitó algunos artículos de colección para demostrar qué tan merecedores del Wii eran; algunos de estos ítems fueron: revista Club Nintendo del año 1, Zapper de NES, cartucho de **Street Fighter** SNES, Game Boy (el primero) y cartucho de **Mario Bros. 3**. Lo curioso del *rally* fue que cinco contendientes llevaron 9 de las 10 cosas solicitadas, habiendo un empate, el cual se tuvo que definir con cinco preguntas relacionadas con Nintendo y Club Nintendo, lo que dio como ganador a Alejandro Lizárraga Molina.





El cosplay es parte fundamental de estas convenciones. Siempre vemos buenos trabajos.

Esperamos vernos por allá otra vez

Agradecemos de nueva cuenta a la familia Mejía y en especial a Daniel por la invitación a este bello Estado, esperando verlos los días 23, 24 y 25 del próximo mes de mayo de 2008, en la edición 8 de Senka. Estaremos pendientes de las noticias que se generen alrededor de esta convención. Saludos a la gente de Mérida y gracias por sus muestras de amistad.

Uno con el control

Por Master

Hola, ¿cómo han estado?, espero que superbién... bueno, seguramente están algo desconcertados por el retraso de **Smash Bros. Brawl**, de hecho todos lo estamos, pero vean el lado positivo, así podremos disfrutar mejor de **Mario Galaxy**, además de que en Nintendo no posponen los títulos sólo porque sí, lo hacen para mejorarlos, y en este caso aún se pueden esperar personajes extras y modos de juego, así que ánimo. Entrando a lo que es la sección de este mes, les tengo preparados algunos consejos para **Mario Strikers Charged** de Wii, y **Super Smash Bros. Meele** de Cubo, así que comencemos.

Mario Strikers Charged (WII)

Este juego es uno de los más divertidos que puedes conseguir para tu Wii actualmente, y es que Nintendo no forzó el *gameplay* para que tiráramos agitando el control o cosas parecidas, sino sólo en momentos que realmente fuera útil, como en los disparos múltiples. Te voy a enseñar unas cuantas jugadas con las que seguro obtendrás ventajas en los duelos contra tus amigos, ya sea **multiplayer** u **on-line**; el modo que prefieras.

Juega con el rival

Una de las principales características en este juego es que mientras más pases des antes de disparar, mayor será la fuerza que tenga tu tiro, pero a veces por los ítems o golpes es algo complicado poder hilar tantos pases, así que para que la potencia en tu disparo se vea incrementada rápidamente, debes hacer lo siguiente:

Cuando tengas el balón, presiona el botón de tiro, pero no lo sueltes, sólo acumula algo de poder, entonces da otro pase, de preferencia a un jugador que no esté tan marcado; cuando recibas la pelota, realiza exactamente la misma operación; si alguien te quiere golpear, puedes usar el pad para esquivar, y luego continuar con la jugada. Ahora bien, cuando veas que ya brilla demasiado el balón, da un pase a alguien que esté cerca y dispara; por la potencia acumulada es muy probable que anotes o que por lo menos el rebote te favorezca.





Lo interesante de esta técnica es que te permite lograr la potencia que acumularías en mínimo unos 8 ó 10 pases en sólo dos; ideal para cuando comienza el juego y ganas la pelota. Algo que debes recordar es que mientras cargas puedes hacer un drible, así no pierdes la bola.



Termina con el portero

A diferencia del juego para Cubo, aquí puedes tirar a portería cien veces seguidas y no va a pasar nada, debido a que el guardameta reacciona mejor a los embates, así que lo ideal para meter gol es un tiro especial, como el de **Hammer Bros**.





Toma el balón con este personaje y avanza hasta colocarte en una de las esquinas del área grande; si los contrarios te causan problemas, sólo da el balón y espera a que estés descubierto para situarte donde te digo; otra opción es que al recorrer el campo, uses el pad para sacar el martillo y así te quites el problema de encima. Ya que estés en el lugar indicado, carga tu disparo para que los martillos golpeen al portero y hasta a algún defensa que esté por ahí; esto es un gol seguro al cien por ciento, nada lo puede detener desde ese ángulo.

Tiro a larga distancia

Otra manera de anotar gol es usando a las tortugas con tiros eléctricos; dispara desde cualquier lugar, delante de media cancha obviamente, sólo ten cuidado de que no haya defensas en la trayectoria; de ser posible manda unas conchas para limpiar el camino; ahora, con la potencia al máximo, el arquero quedará electrocutado, y el balón rebotará y caerá justo en donde estás, dándote la posibilidad de un segundo tiro pero no lo hagas, en lugar de eso da un pase y dispara como viene, así el balón entrará sin problemas.

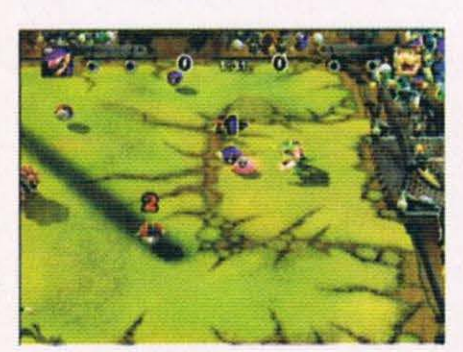




Ahora me ves...

Existen ciertos personajes como **Boo** o **Waluigi** cuyo movimiento de drible consiste en desaparecer y aparecer unos cuantos pasos adelante, muy útil para quitarse barridas o golpes, pero también para marcar goles. Usando a cualquiera de estos jugadores, avanza hasta llegar a la portería, enfrentando al portero mano a mano, y justo cuando vaya a golpearte, presiona el pad de manera que puedas "atravesarlo"; así quedarás de frente y sin obstáculos en la portería, y literalmente te podrá meter caminando con el balón.







¡Como todo un Supercampeón!

Esta jugada es una de las más complicadas, pero si la llegas a dominar, será muy difícil que puedas perder, debido a que es muy complicado que te detengan esta estrategia. Para hacerla, no importa qué personajes elijas, la pueden realizar todos; debes correr y patear el balón hacia el frente como dando autopases, y cuando estés a punto de llegar al área grande, patéalo de manera que pegue en la parte superior de la portería, no en el travesaño, sino en la pared imaginaria, así el portero se confunde y el rebote te favorece para un remate espectacular al estilo de **Oliver Atom**... no, no exagero, eso parece.







La defensa lo es todo

Hay muchos jugadores que por lograr victorias fáciles se la pasan usando las habilidades de los **Hammer Bros.** o de **Birdo** (por ejemplo) todo el partido, sobre todo en los duelos *on-line*... pero bueno, evitarlos no es algo complicado; sólo usa su movimiento a tu favor; ellos siempre que te acerques marcarán el poder para defenderse, entonces, lo que debes hacer es acercarte como si fueras a golpearlos, pero en el último momento retroceder, así harán el movimiento en vano, y al terminar, quedan totalmente indefensos, por lo que quitarles el balón no será problema.







Mantener el cero en tu portería no es algo imposible, pero sí requiere mucha constancia. Aquí no hay una técnica especial que puedas usar para que los tiros vayan más lento durante los especiales, pero te puedo recomendar que no dudes, es decir, no te pongas nervioso, simplemente apunta bien el control y no titubees en apretar A para detener los envíos contrarios.



Un equipo balanceado

Para tener un buen encuentro es clave que utilices jugadores rápidos y con vocaciones ofensivas; al menos desde mi punto de vista, la mejor defensa es el ataque, por lo que no sirve de mucho poner jugadores pesados. Una recomendación que puedo hacerte es incluir a **Hammer Bros.**, **Birdo**, y **Boo**, el capitán lo dejo a tu elección. Con esos jugadores tienes garantizado un estupendo tiro y movimientos que confunden al rival.



Super Smash Bros. Meele (GCN)

Una de las técnicas más famosas pero al mismo tiempo más difíciles de realizar es la conocida como *Wavedash*; te permite crear combos que de otra forma no serían posibles.

Para realizarla, debes dar un salto pequeño, donde apenas te separes del suelo, o sea, prácticamente debes "raspar" el botón X; ahora, viene lo complicado, ya que justo al caer, debes mover el *Stick* hacia alguna de las diagonales inferiores, y al mismo tiempo presionar defensa; notarás cómo tu personaje "barre"; la otra parte consiste en realizarlo repetidas veces, para acercarte y atacar.

Capitán Falcon

Este es uno de los personajes más veloces del juego, lo que nos ayuda para técnicas como ésta. En cuanto tengas la oportunidad (agarra a tu rival, de preferencia que tenga un porcentaje medio de daño) y rebótalo en el suelo, ahora, salta y pégale dos patadas; al caer, vuelve a saltar y repite la dosis de las patadas, así unas tres o cuatro veces, el caso es que no lo dejes caer sino hasta que puedas sacarlo de la plataforma, o en su defecto, terminar la jugada con el movimiento que se logra presionando Arriba más B.

Link

El héroe del tiempo es ideal para combos cortos y devastadores, como este que te enseño enseguida. Corre hacia tu rival, presiona A para lanzarlo un poco, ahora corre y casi de inmediato oprime R para agarrarlo; azótalo contra el piso; al primer contacto presiona Arriba y B para realizar un ataque giratorio; aquí hay dos opciones, que salga disparado hacia arriba, o que lo haga hacia algún lado. En la primera, salta y oprime Arriba más A para lanzarlo aún más arriba, si eres hábil lo puedes tener ahí un rato. Si fue la segunda opción, corre y presiona Adelante más A, y cuando entre el golpe, vuelve a oprimirlo para que lo saques de la arena.







Videojugador sólo hay uno

Como ya comenté, a fechas recientes se ha creado infinidad de términos para definir a los videojugadores: *hardcore game, casual gamer, RPG gamer*, en fin, hay tantos como se te ocurran. Obvio que cada uno tiene una definición; el casual juega de vez en cuando y sólo títulos sencillos; el RPG gamer.... es bastante lógico.... pero bueno, a lo que quiero llegar es a esto: ¿realmente existen tantos tipos de jugadores?

Desde mi punto de vista, sólo hay un tipo, el videojugador y punto. Si alguien juega sólo para terminar el título, únicamente juegos de un género, exclusivamente cuando se acuerda que tiene una consola... simplemente es cualquier otra cosa, menos videojugador. Es como si se clasificara a los estudiantes: no puede haberlos de Física, o que sólo lo hagan de vez en cuando; sencillamente un estudiante debe ser completo, tener educación de cada aspecto, de cada materia, de lo contrario, no tiene alguna categoría.

Un videojugador no es sólo aquel que se pasa jugando horas, o que tiene el juego más nuevo del momento; los que merecen llamarse videojugadores son los que valoran un juego, los que lo disfrutan de principio a fin, quienes buscan siempre mejorar en sus títulos favoritos, eligen jugadas que los diferencien del resto, y sobre todo y más importante, esa misma actitud la tienen en todas las actividades que realizan en su vida diaria, tanto en la escuela o en el trabajo, y saben usar lo aprendido en los juegos; cada lección saben aplicarla; ese es un verdadero videojugador.

Así que, al menos yo, me considero videojugador, porque con eso se inició esta industria; los demás términos son creados a partir de las nuevas tendencias del mercado... pero no tienen algún respaldo, un sustento, por lo que, al menos para mí, no tienen valor; o se es o no se es.

Ahora sí, con esto concluye **Uno con el Control** de diciembre. Espero que les haya gustado y que las jugadas les sean de utilidad. Quiero agradecerles por todos los correos y mensajes que me hicieron llegar a lo largo del 2007; todos sus comentarios me ayudaron. Feliz Navidad y un Próspero Año Nuevo es lo que le deseo a todos. Pásenla genial en estas fiestas, recordando que todo en la vida es posible.

Un 10 perfecto

Lara celebra su décimo aniversario con un viaje a través de sus memorias en Tomb Raider: Anniversary para Wii.

Por Andy Myers

> **“Serás capaz de dar un paso en una dirección que no sería posible con alguna otra versión.”**
> **—Tim Longo, líder creativo**

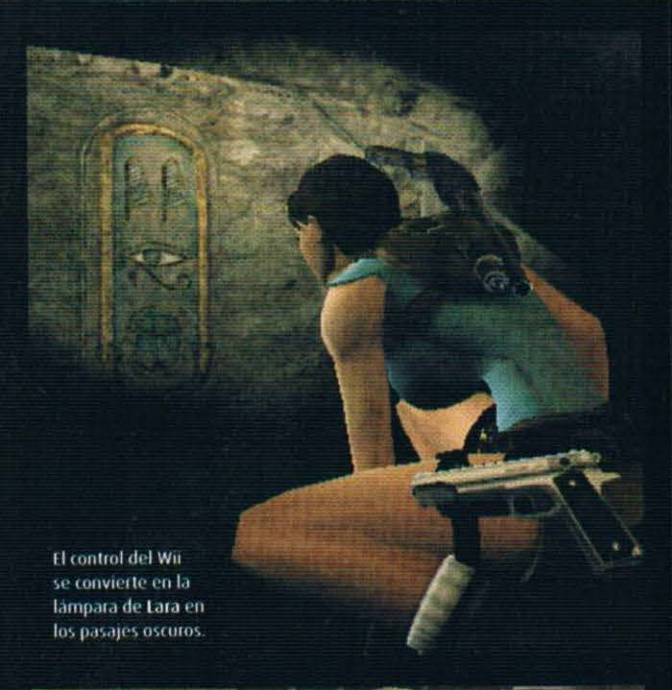
¿Los vistosos territorios a explorar serían tan maravillosos sin **Lara Croft**? Es un tanto difícil creerlo. Su debut en 1996 revolucionó la industria, generando incontables clones e iniciando un fenómeno cultural. Pero imagina si ese concepto original de juego fuera intentado hoy, usando tecnología moderna y el estilo del control del Wii, después comenzarías a imaginar lo que hay detrás de **Tomb Raider: Anniversary**. No es un simple *port*, sino una versión completamente reimaginada del icónico título de acción y plataformas.

Tomando el control

Mientras **Tomb Raider: Anniversary** está pensado para múltiples plataformas, la versión de Wii es única, tanto que te sorprenderá. En palabras de Tim Longo, líder creativo del proyecto, “al jugar la versión de Wii, serás capaz de dar un paso en una dirección que no sería posible en alguna otra versión, la razón obvia es el control”. Longo, junto con el productor Morgan Gray (ambos de Crystal Dynamics), fueron amables al darnos un *tour* guiado del juego y nos mostraron qué es lo que quieren lograr con el Wiimote y el Nunchuk.

La mayor parte del *gameplay* de **Anniversary** consiste en la acción clásica de **Tomb Raider**, desde escalar paredes o saltar sobre riscos hasta pelear contra animales salvajes. De hecho, se juega similar al título anterior de **Lara**, **Tomb Raider: Legend**. Pero **Anniversary** va más allá de **Legend**, agregando nuevos movimientos y, por supuesto, funciones del Wii para el arsenal de **Lara**. Cuando ella blanda sus pistolas, por ejemplo, el Wiimote te dará el efecto real de apuntar, consiguiendo un nivel de control nunca antes explorado en un título de **Tomb Raider**. Un toque de un botón transforma el remoto en una lámpara para buscar pistas e ítems secretos en áreas oscuras. Si giras el remoto en alguna dirección, el rayo se estrechará o expandirá, dándole un toque de realismo. Es un gran aporte que las otras versiones no tienen, y Crystal Dynamics va a rediseñar algunas áreas especificas para el Wii y aprovechar las funciones de su control.

El Wiimote no acapara el centro de atención, puesto que el Nunchuk es también usado de formas interesantes. Cuando estés en combate, un giro con el Nunchuk hará que esquives el peligro. Y mientras trepes o cruces una orilla, el uso correcto del Nunchuk agilizará el progreso de **Lara**. Un nuevo implemento -el gancho- es desplegado al agitar el Nunchuk, y permite a ella correr por las paredes mientras sostiene las correas del gancho. Los desarrolladores aún están checando la gesticulación del control, pero el equipo está claramente apuntando a que sea lo mejor posible y da grandes esperanzas a la versión del Wii. “Siempre es difícil para nosotros que esa será la versión definitiva,” explica Longo, “porque estamos trabajando con toda la gente que está haciendo las otras versiones. Pero también estamos emocionados en general por el Wii, para hacer de esta versión algo que toda la gente quiera jugar.”



El control del Wii se convierte en la lámpara de Lara en los pasajes oscuros.



Apunta en tiempo real con el Wiimote, te sentirás en los pies de Lara como nunca antes.

Detalles finales

Adaptar el control del Wii al legado de **Lara** es sólo parte de la historia, un montón de nuevas actividades le aguardan a nuestra heroína. "Siempre ha estado ese sentido de que **Lara** es arqueóloga, y que ella piensa las cosas y no se limita a presionar bloques y dispararle a lo que se mueva," comenta Morgan Gray. "Esta es la primera vez que hemos sido capaces de dar ese paso adelante". Crystal Dynamics está llevando a la franquicia al siguiente nivel al rediseñar y adecuar todos los *puzzles* del juego al Wiimote. Agregar un elemento de tal grado a la serie de **Tomb Raider** sin comprometer la diversión fue un gran reto para el equipo de desarrollo. "Mucho del contenido único se basa en experiencias", explica Longo. "Una vez en esa experiencia, cambia tu vista, y se vuelve my obvio para ti que estás en Wii land. Después nos volvimos locos, porque ahora tenemos control completo sobre todo, y no estás siendo perseguido por un oso o teniendo que dispararle y hacer ese tipo de cosas". Lo que Longo llama "Wii land" es una vista de cámara arreglada para acción en primera persona a donde entrarás para resolver ciertos *puzzles*, que van desde actividades rápidas como girar ruedas o demoler una barrera con una hacha. Durante nuestro demo, encontramos un cuarto que contiene cinco pilares, cada uno con un pequeño pozo de arena en su base. Una pista cercana reveló que cada pilar tiene un símbolo con el que se asocia. En la vista de *puzzle*, dibujamos un símbolo en el pozo apropiado usando el Wiimote, así lo pudimos resolver.



Un acertijo involucra dibujar figuras en la arena.

Esos ejemplos solo rayan la superficie. "Hay muchos *puzzles* específicos para el Wii", dice Gray. "De muchas formas, el Wii nos ha permitido agregar muchas cualidades que antes no podíamos". Esos momentos también se extienden al aspecto de recolección del juego. Usando la lámpara, encontrarás artefactos ocultos, pero necesitarás cepillar los residuos con el Wiimote antes de que puedas extraer tu premio de su sitio. Otros secretos incluyen tallar piedras que pueden ser grabadas y almacenadas en tu inventario, ello te servirá a veces como pista para *puzzles* posteriores. ¿Recuerdas los cinemas interactivos presentados en **Legend**? ¡Están de regreso, pero con gesticulaciones en lugar de presionar botones! "Porque aún estamos imaginando cómo hacer un mejor juego de Wii, cómo desarrollaríamos el control y adaptarlo a las necesidades de la consola" admite Longo. Pero él nos asegura que el juego no es truculento. "Rápidamente nos imaginamos en jugar otros títulos, y trabajamos en otros detalles, pero al final del día elegimos bien nuestras batallas."



Encuentra algunos secretos interesantes para **Lara** al raspar con el Wiimote.

> **"El Wii nos ha permitido agregar muchas cualidades que antes no podíamos." —Morgan Gray, productor**

MOVIMIENTO

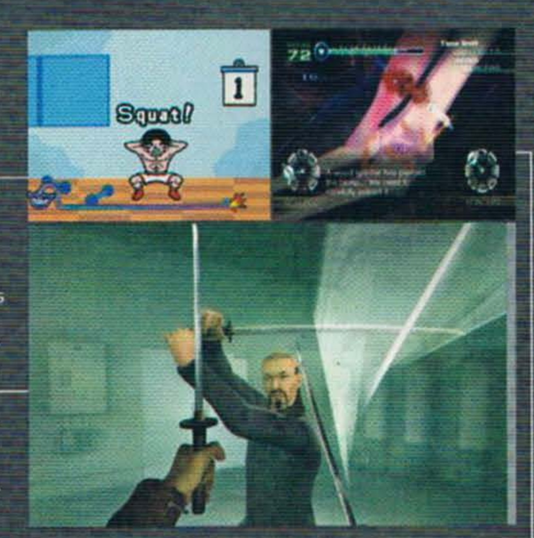
Bajo la influencia del Wii

Mientras hacíamos **Tomb Raider: Anniversary** para Wii, los amigos de Crystal Dynamics se inspiraron en la existente biblioteca de títulos de Wii. Durante nuestra plática, el productor Morgan Gray y el líder creativo, Tim Longo discutieron por algunos de sus favoritos.

"Los más inspiradores, digo yo, fueron las experiencias en juegos como Wario Ware, **Cooking Mama**. Fuimos capaces de preguntar, ¿cómo podemos tener esos momentos de diversión encapsulados del Wii en un mundo de **Tomb Raider**, que ningún otro juego pueda darte realmente? Es decir, no hay muchos juegos que tengan el estilo de **Tomb Raider**". –Tim Longo

"Para el combate, nos fijamos en Red Steel. Después está esa duda que corre y salta, lo revisamos, también.¿No es de la realeza de alguna forma?". –Morgan Gray

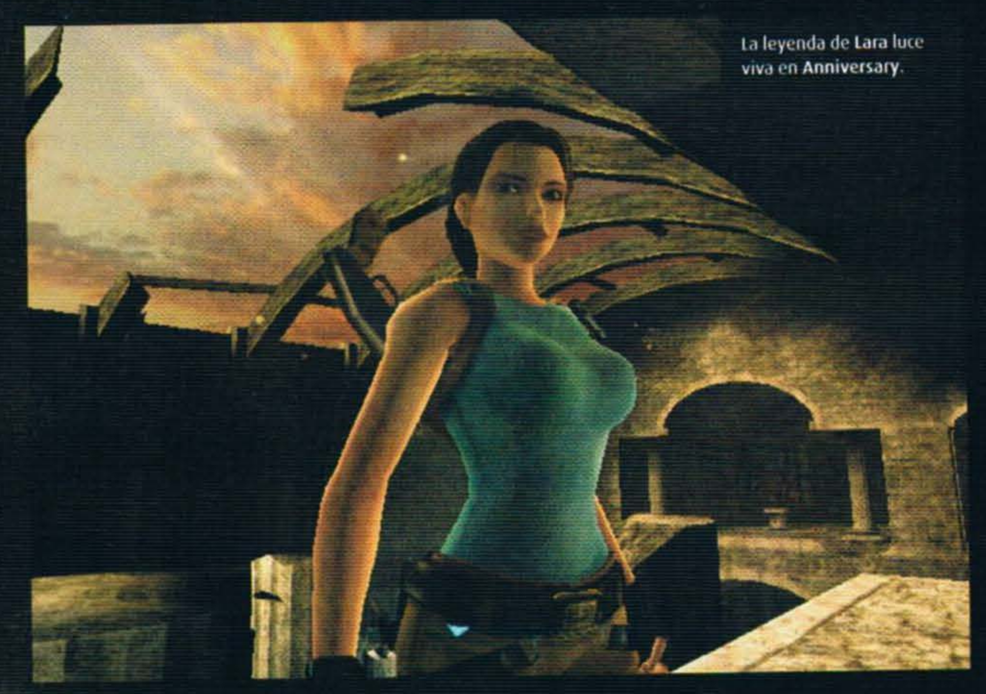
"**Trauma Center** y **Elebits** fueron otra opción. Mucha de la interacción física. El dibujar en la arena, hay algunas reminiscencias de Trauma Center en ello". –Tim Longo





Reviviendo la figura

Rehacer un juego con tanto poder como **Tomb Raider** es una tarea intimidante, y el equipo de Crystal Dynamics lo sabe. Dice Gray, "No importa cuánto lo veas, y qué tan bueno estemos haciendo el juego ahora, el impacto que tuvo el primer título, no lo puedes derrotar". Pero **Anniversary** no está pensado como un *remake* exacto. De hecho, el equipo de desarrollo está más interesado en capturar el espíritu del original que en rehacerlo en cada mínimo detalle. "Es el sentir que tú estás en ese lugar que recuerdas de hace 10 años", comenta Longo. "No hay suficiente de ello para hacer que ese zumbido de nostalgia se vaya, pero es un poco incómodo". Ese sentimiento del primer juego está vivo y latente en **Anniversary**, pero llegó al Wii para esperar un mayor nivel de detalle. Incluso comparado al más reciente título de **Lara**, **Tomb Raider: Legend**, **Anniversary**, luce brillante. Es más grande y Gray junto con su equipo prometen una experiencia de mayor reto.



La leyenda de **Lara** luce viva en **Anniversary**.

> "Es el sentir que tú estás en ese lugar que recuerdas de hace 10 años."
> —Tim Longo

Aun si **Anniversary** no es un *remake* completo, los fans del original no se decepcionarán. Momentos clásicos como pelear contra el T Rex y nadar en las cascadas han sido recreados con el máximo cuidado. Además, los niveles de **Anniversary** tendrán más en donde podrás hincarles el diente, con múltiples caminos, enemigos adicionales y toneladas de ítems ocultos. Incluso **Lara** luce mejor que nunca, con el creador Toby Gard una vez más teniendo una mano en su diseño. En las palabras de Gray; "Creo que el objetivo con el que todos iniciaron fue partir de una Barbie de plastilina o de una muñeca poligonal para intentar algo de lo que nadie se ha sentido apenado por ser un fan". En muchas formas, **Anniversary** es tanto un *remake* como una nueva aventura. Con el control del Wii en la mezcla, tendrás una de las más atractivas experiencias de **Tomb Raider** en años. "Somos fans del Wii", exclama Gray. "**Legend** fue nuestra primera vez de llevar la serie al *hardware* de Nintendo. Ese fue nuestro primer paso. Con **Anniversary**, es nuestro primer gran paso. Básicamente queremos usarlo como un trampolín para hacer cosas mucho mejores en el Wii, ya sea con **Tomb Raider** o crear una idea original". "Espera el primer título (para Wii) de este equipo para finales de año".



Tomb Raider
Pasado y presente



Tomb Raider
1996



Tomb Raider: Anniversary
2007

RESIDENT EVIL®
THE UMBRELLA CHRONICLES



SI HICIÉRAMOS UNA LISTA CON LOS JUEGOS QUE HAN MARCADO LA INDUSTRIA EN LA ÚLTIMA DÉCADA, SIN DUDA QUE ESTARÍA **RESIDENT EVIL** EN LOS PRIMEROS PUESTOS; ENTRE MUCHAS COSAS, ES LA SERIE QUE REVIVIÓ EL GÉNERO DE LOS *SURVIVAL HORROR*, PERO ADEMÁS DE ESO, AGREGÓ ELEMENTOS NUEVOS, QUE HACEN DE **RE** ALGO ÚNICO; OBVIAMENTE ESTA FRANQUICIA NO PODÍA QUEDAR FUERA DEL **WII**, Y SE HA CREADO DE MANERA EXCLUSIVA, UN TÍTULO QUE NOS REVELARÁ SECRETOS CON LOS QUE LA TRAMA PRINCIPAL QUEDARÁ TOTALMENTE ESCLARECIDA... **RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES.**

EL TERROR NO HA DESAPARECIDO, SIGUE PRESENTE EN LA MEMORIA DE TODOS LOS QUE TUVIERON QUE VER EN LOS TRÁGICOS HECHOS DE RACCOON CITY, Y AHORA, **POR FIN**, SABREMOS LO QUE REALMENTE PASÓ CON EL **T-VIRUS**, Y CON **UMBRELLA**...

EL VIRUS QUE DIO ORIGEN A LA PESADILLA...

La corporación Umbrella es una entidad comercial sin igual, que ha dedicado gran parte de su tiempo a la investigación de armas biológicas; con el tiempo fueron progresando sus estudios, hasta que dieron origen al T-Virus. Dicho experimento tiene una cualidad, la de regenerar las células muertas del cuerpo humano, lo que puede ser muy útil para gente con ciertas enfermedades degenerativas, pero Umbrella no piensa lo mismo, y lo utiliza para realizar ciertos experimentos en cuerpos sanos, logrando resultados terribles, mutaciones más allá de la imaginación.





Por lógica tales experimentos no podían realizarse en algún lugar público, o al que tuvieran acceso organizaciones como la policía, por lo que se eligió un lugar deshabitado, una mansión cerca de las montañas Arkley; debajo de ese sitio se colocó un laboratorio donde el objetivo principal era conocer los alcances y limitantes del T- Virus; pero algo ocurrió, todo se salió de control y el virus comenzó a expandirse por toda la región, infectando a gente sana, y convirtiéndola en Zombis...





La policía entró en acción, en concreto el grupo S.T.A.R.S, un equipo táctico para situaciones especiales, que de inmediato comenzaron a investigar, hasta que dieron con los culpables, la organización Umbrella... estos últimos hechos transcurrieron a mediados de 1998, en Raccoon City y sus alrededores, muchas cosas salieron a la luz, pero también hubo cientos de aspectos que siempre quedaron en la oscuridad, o en la mente de las personas que vivieron esa pesadilla... Una historia increíble, eso es lo que opinamos de **Resident Evil**, ahora podremos conocerla en su totalidad gracias a **Umbrella Chronicles.**

Compañía: **CAPCOM**
Desarrollador: **CAPCOM**
Categoría: **FPS**

1 

VE AL TERROR DIRECTO A LOS OJOS

Después de que se anunciara el desarrollo de este título, la primera pregunta que llegaba a la mente de los videojugadores era ¿de qué estilo será el juego?, y lo obvio era pensar que sería parecido a lo visto en **Resident Evil 4** para Nintendo GameCube, pero de pronto, los primeros rumores llegaron, y todo apuntaba a que se trataría de un juego en perspectiva de primera persona... lo cual dejaba muchas dudas, debido principalmente a los antecedentes que se tenían al respecto en la serie.



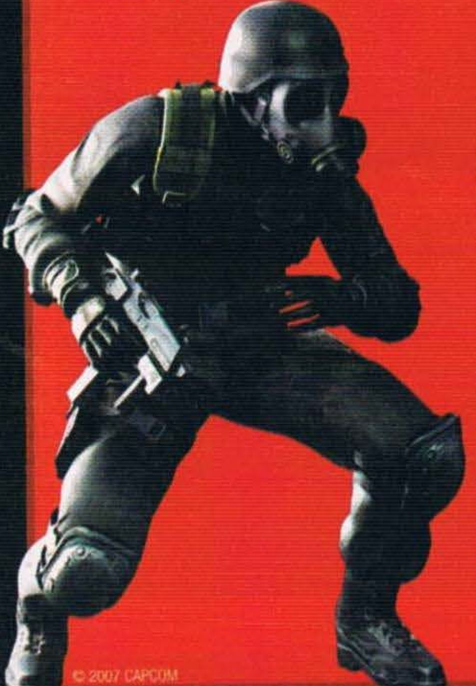


De cualquier modo, llegaron las primeras imágenes, y en ellas se confirmaba el rumor, el juego sería un *FPS*. Seguro que muchos fueron los que dieron la espalda al título en ese momento, pero bastó verlo en movimiento para darse cuenta de que era un **Resident Evil** con la misma calidad que siempre ha mostrado, solamente que ahora adentrándose en un género distinto.

NO TITUBEES... O ESTARÁS PERDIDO

Vamos a explicarte bien cómo será el *gameplay* en este juego, ya que no es como la mayoría de los *FPS*. Para empezar, aquí no vas a tener control total sobre el personaje, es decir, no vas a poder detenerte, girar, esquivar... ya que toda la acción se realiza sobre un riel imaginario, o sea, el personaje que estés utilizando se va a desplazar por el escenario de manera automática justo cuando inicie la misión, y lo que tendremos que hacer nosotros, es disparar a cuanto enemigo aparezca, obvio esto se hace con el Wiimote, con el cual también podremos mover la cámara para tener una mejor perspectiva de los hechos que estén ocurriendo.

Para que te quede más claro, se puede decir que es parecido a lo que se hizo años atrás con **Pokémon Snap**, pero mejorando bastante la dinámica de la aventura. Uno de los principales temores en estos títulos, es que pudieran resultar demasiado lineales, lo que impide que lo vuelvas a jugar, pero aquí no tenemos ese problema, ya que varias misiones contarán con rutas alternas, pero para tener acceso a ellas, debes estar muy atento a los recorridos, porque tal vez disparando a una puerta, a alguna pared, u objeto en pantalla, puedas abrir un camino nuevo, en el que la historia pueda variar, o encuentres algún extra interesante.







Los primeros disparos

Los juegos donde se usan pistolas tuvieron su *boom* en la década de los 80, pero fueron creados desde muchos años antes, y para muestra te tenemos una foto de **Crossbow**, título que apareciera para Atari a mediados de los años 70.



SOBREVIVIR ES EL VERDADERO RETO

Esta aventura nos llevará a conocer pasajes oscuros de la línea principal de **Resident Evil**, desde el capítulo **Zero**, hasta la tercera parte, y debido a esto, no podemos usar a un solo personaje, tendremos la oportunidad de controlar a los protagonistas de cada juego, pero en situaciones nuevas, que nos darán la respuesta a varias interrogantes. Así pues, podremos utilizar a **Billy**, **Rebecca**, **Jill** y **Chris**, en un principio, ya que se manejan varios nombres para personajes secretos, entre ellos el de **Albert Wesker**; quien es la persona más importante detrás de la corporación **Umbrella**, y sabe todo acerca del T-Virus.

CONTROLA TUS TEMORES

Muy bien, ahora pasemos a la manera en la que se ocupa el control del Wii; realmente no tiene mayor ciencia, sólo apuntas y disparas, mientras que con el nunchuck puedes cambiar de armas o colocar de mejor manera la cámara, realmente es muy intuitivo y no tienes problemas para acostumbrarte, y mucho menos con el Wii Zapper, el accesorio donde puedes colocar tanto el nunchuk como el Wiimote para que queden en una sola pieza, lo que lo vuelve realmente cómodo, además de dar la sensación de estar en las Arcadias.



El título está diseñado para que puedas compartir la aventura con alguien más, ambos al mismo tiempo en pantalla; esto es sumamente divertido, ya que cuando lo juegas así, puedes planear mejores estrategias, como que alguien se centre en disparar a una parte del escenario mientras el otro lo protege; es sin duda la mejor opción del juego, te hace volver por siempre, para mejorar tu récord.



EL PASADO TE SIGUE ADONDEQUIERA QUE VAYAS...

RE:UC es un título excelente, en el que **Capcom** trabajó de gran manera para ofrecer un producto digno de la serie; muchos podrán decir que es un juego que pudo haber salido bajo otro nombre, pero lo cierto es que es **RE** en todo sentido, un juego que nadie debe perderse.

Diferentes perspectivas de la acción

Antes de que se conociera **Resident Evil**, han aparecido decenas de juegos que manejan el estilo de disparos sobre rieles; enseguida te nombramos los que consideramos los mejores de las Arcadias.

Silent Scope: Este juego, desarrollado por Konami, nos pone en la piel de un francotirador que debe terminar con varios movimientos terroristas; lo interesante de este título es que debías ser muy observador para saber bien en qué lugar se podían esconder los criminales.

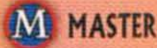


House of the Dead: El mejor juego de disparos en primera persona del mundo de las Arcadias, de eso no tenemos ninguna duda, **House of the Dead** es toda una referencia en el medio, tiene más de una década de haber salido, y sigue cautivando jugadores alrededor del planeta; su éxito fue tal que llegó a la pantalla grande hace poco tiempo, pero donde realmente sobresale es en las Arcadias; esperemos que en poco tiempo sea adaptado al Wii.



Virtual Cop: Serie de juegos creada por Sega durante la década de los años 90; en ella representamos a un par de policías que deben dejar libres de delincuentes las calles de varias ciudades. Su éxito fue tal que tuvo adaptaciones a varias consolas o incluso al mundo de las PC.

LOS EXPERTOS COMENTAN...



MASTER

Desde que jugué **Resident Evil 2** en el Nintendo 64 me volví fan de la serie, por lo tanto, esperaba bastante de esta nueva versión para Wii, más porque sería el primer capítulo de la nueva generación; ahora puedo decir que es un título extraordinario, altamente recomendable; la manera en la que nos relatan los hechos es simplemente genial, y qué decir del *gameplay*, que te puede tener por horas pegado a tu Wii; debes jugarlo seas o no fan del concepto.



CROW

Para serte honesto, hubiera preferido una historia nueva que conservara el estilo original de la serie, aunque no será posible por el momento; mientras vamos a checar **Umbrella Chronicles**, que toma parte en varios capítulos de la historia principal; no obstante, el cambio de movimiento libre a controlado da un giro notable, convirtiéndolo en un shooter más que en un juego de exploración. Punto a favor: resolveremos ciertas incógnitas. Contra: ¡Roller Coaster!



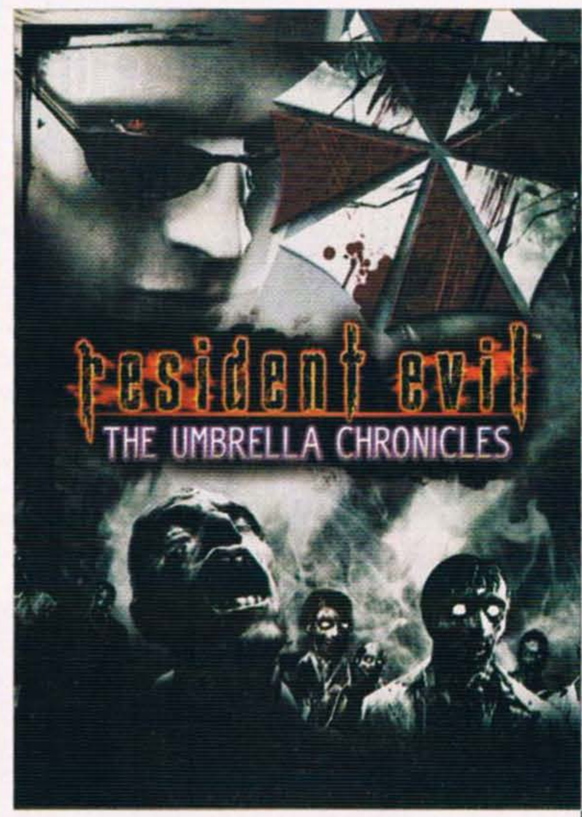
PANTEÓN

Como un buen fan de **Resident Evil**, no podía dejar pasar esta interesante propuesta; sé que existen juegos anteriores en donde tenías que dispararle a los zombis al estilo **House of the Dead**, pero no son canónicos y, por ende, quedan fuera de mi *timeline*. Con **Umbrella Chronicles** volvemos a experimentar el terror de esta serie tan exitosa con la genialidad de la Wii Zapper. ¡Es hora de comenzar el festival de balazos y sangre!

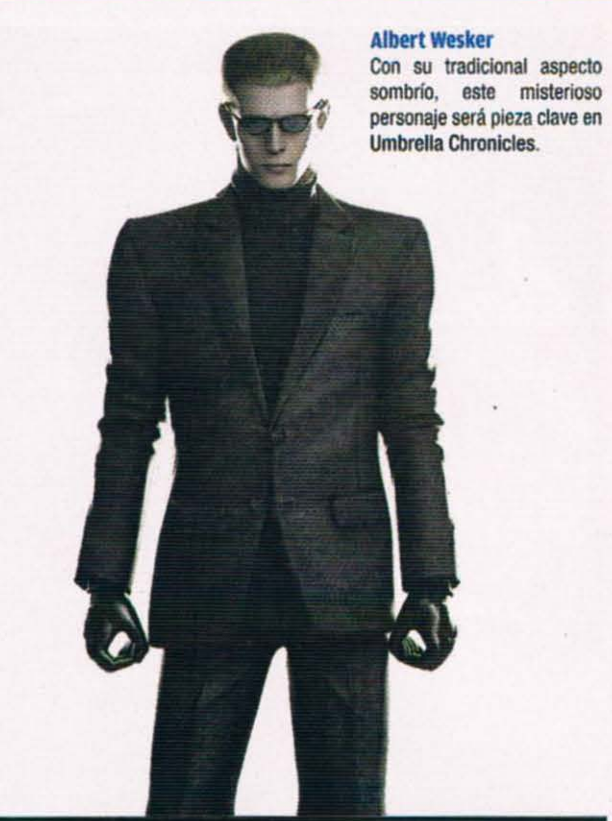
GALERÍA RE:UC

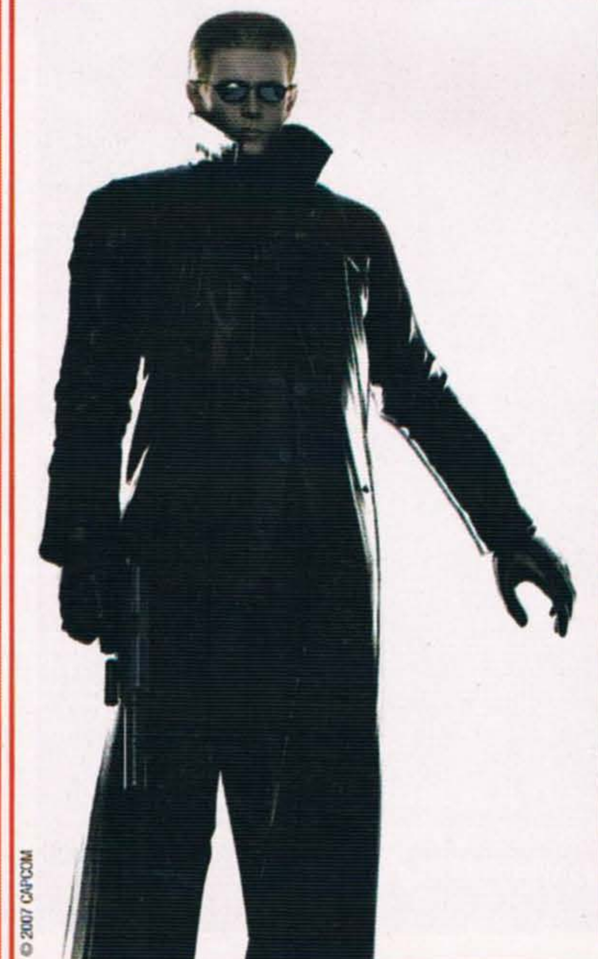
Ya conoces el juego, ahora te presentamos el nuevo diseño de los personajes, tan realista que parecerá que salen de tu pantalla.

La saga de **Resident Evil** sigue cosechando éxito entre los fans; ahora conocerás los secretos que no se vieron en los últimos años.



Albert Wesker
Con su tradicional aspecto sombrío, este misterioso personaje será pieza clave en **Umbrella Chronicles**.









Los héroes

En la imagen de arriba se encuentra **Billy Coen**, quien ayudará a **Rebeca Chambers** durante la parte de **Resident Evil Zero**; a tu derecha, **Jill Valentine** vistiendo su atuendo del Alpha Team (durante su aventura en la mansión Spencer) y su sexy minifalda que seguramente viste en la tercera entrega (**Nemesis**), así como en la caracterización de Sienna Guillory en la cinta **Resident Evil: Apocalypse**.

GALERÍA RE:UC

ÚLTIMA PÁGINA

UN ADELANTO DE LO QUE VEREMOS EMPEZANDO 2008

Se nos va otro año y nos deja muchos títulos interesantes para pasarnos unas vacaciones llenas de diversión en todos los géneros, desde acción, deportes, estrategia y aventura, hasta peleas; asimismo, nos queda la puerta abierta para que en el 2008 sigan apareciendo excelentes juegos como **Super Smash Bros. Brawl**, del cual por cierto nos apegamos a la "Fe de Erratas", porque publicamos que hablaríamos de él en este número, pero por cambios de fecha por parte de Nintendo, no pudimos hacerlo; ya será para la próxima. ¡Nos vemos en enero!

Brothers in Arms: Road to Hill 30 (Wii)

¿Jugaste la reciente versión de **Brothers in Arms** para el Nintendo DS? Si no lo has hecho y te gustan los títulos de guerra, esta es una buena opción; y si estuvo tan interesante para la pequeña consola de Nintendo, imagínate qué podrá lograr Ubisoft con los recursos gráficos y de movilidad que tiene el Wii. El *Stylus* es bastante útil como apoyo al puntero, sin embargo, es mejor aún apoyarte del Wiimote para usarlo como un arma de verdad y apuntar a tus enemigos.



Road to Hill 30 te presentará diversas batallas memorables de la Segunda Guerra Mundial y, a pesar de que se trata de una conversión de un título que salió años atrás, Ubisoft y Gearbox se han puesto a trabajar para agregarle detalles especiales y únicos que hagan de esta versión, un suceso.

Call of Duty 4: Modern Warefare (NDS)

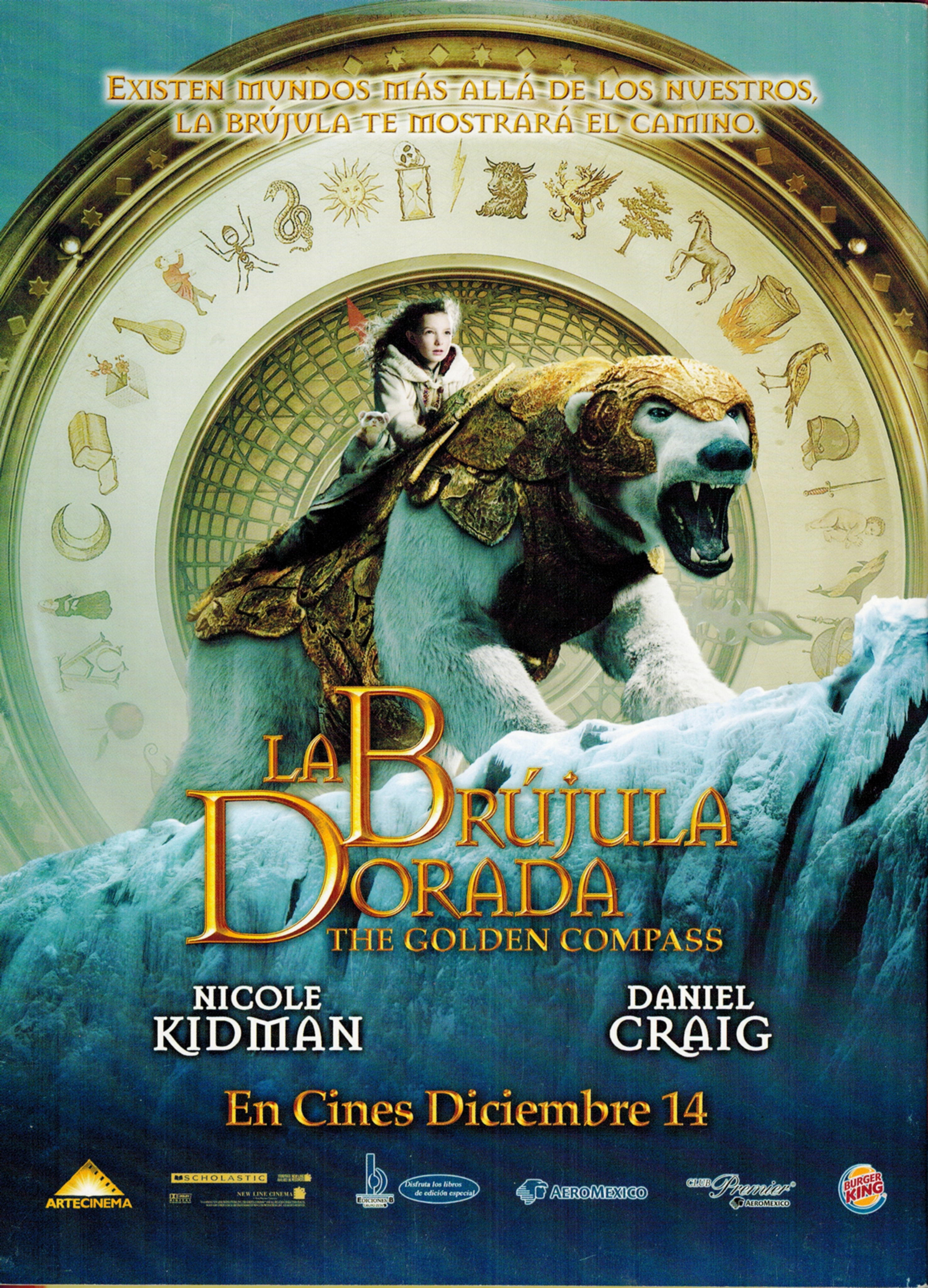
Activision no se quiere quedar atrás con los títulos de combate para las consolas de Nintendo y en esta ocasión nos presenta la cuarta entrega de **Call of Duty** para el DS. El concepto nos ofrece un estilo de juego basado en la pantalla táctil, donde usaremos el *Stylus* como si fuera el *mouse* de la PC para mover el puntero y enfocar nuestros disparos al punto más conveniente. Es digno de destacar el trabajo conseguido en el desarrollo del cuerpo gráfico, de hecho, como detalle curioso, la serie deja su clásico tema de la Segunda Guerra y toca el plano contemporáneo. Ahora podrás usar tecnología vanguardista para combatir al enemigo al tomar el papel de un *marine* estadounidense o un S.A.S. inglés.



Ultimate Mortal Kombat (NDS)

Cuando el Super Nintendo estaba en sus últimos momentos de existencia, salieron muchos títulos de gran calidad como **Killer Instinct**, **Street Fighter Alpha 2** y, por supuesto, **Ultimate Mortal Kombat**, uno de los juegos más completos de la serie y que ahora viene para el Nintendo DS con nuevas opciones, como el **Puzzle Kombat**, que no es otra cosa sino un juego de destreza en donde acomodas los bloques de colores y dependiendo de tus combos y acciones se desarrollará una pelea en la pantalla superior. En cuanto al juego principal, éste se controla tan bien como su versión original, los combos no son complejos y tiene una nueva modalidad en línea a través de la cual competirás contra gente de todo el mundo.




EXISTEN MUNDOS MÁS ALLÁ DE LOS NUESTROS,
LA BRÚJULA TE MOSTRARÁ EL CAMINO.
LA BRÚJULA DORADA
THE GOLDEN COMPASS
NICOLE KIDMAN
DANIEL CRAIG
En Cines Diciembre 14
ARTECINEMA
SCHOLASTIC
NEW LINE CINEMA
EDICIONES B
Disfruta los libros de edición especial
AEROMEXICO
CLUB Premier
AEROMEXICO
BURGER KING